

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 11/95 - 1. årgang  
December 1995  
Vejl. udsalgspris kr. 29,75

## Alien Breed 3D

- Alle tiders bedste Amigaspil

## Amiga goes PowerPC

- Men først i 1997!

## Amiga '95

- Reportage fra messen i Köln

T&T

Media



5 709610 080802



# AMIGA MAGIC



## Pakken indeholder:

Amiga 1200  
Digita Wordworth v4SE  
Digita Print Manager v1.2SE  
Digita Datastore v1.1  
Digita Organiser v1.1  
Photogenics v1.2SE  
Personal Paint v6.4  
TurboCalc v3.5  
Pinball Mania  
Whizz

Pris uden monitor 3495,-  
A1200 m/170HD uden monitor 4495,-

## Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz	2098,-
BLIZZARD 1230 4MB 33MHz	1998,-
CYBERSTORM 060 50MHz	8998,-
GVP A1230 40 MHz 1MB RAM	2595,-
M-TEC 68020 0MB-RAM A500	1298,-
SUPRATURBO 28 A2000	1195,-

## Blade



AMIGA BLADET	29.75
PRIVAT COMPUTER	43.75
CU AMIGA	95,-
DATABLADET. NORSK	47.50
ONE AMIGA	95,-
AMIGA CD32 GAMER	99.75
AMIGA FORMAT	95,-
AMIGA GAMES	29,-
AMIGA MAGAZIN	45,-
AMIGA SHOPPER	95,-
AMIGA USER	89.50
AMIGA WORLD	47.50

## Diskette drev

INTERNET TIL A500/A500+	695,-
EKSTERNT ALFA DATA	698,-
EKSTERNT HD DREV	1198,-

## Grafik & Animation

ALLADIN 4D v3.0	3698,-
ART DEPARTMENT PRO 2.5	2198,-
BRILLIANCE	498,-
DELUXE PAINT V KICK 2.x-3.x	999,-
IMAGINE 3.0 PAL	4998,-
PHOTOGENICS. A1200/4000	698,-
PICCOLLO SD64 2MB 24BIT	3298,-
PICASSO II 2MB 24BIT	3398,-
CYPERVISION 24BIT	3298,-
RETINA BLT 23 4MB 24BIT	4498,-

## Harddisk kontroller

ALFAPOWER A500/A500+	1398,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS	898,-
FASTLANE Z3. SCSI-2 KONTRL.	3295,-
GVP A4008-HC8+0/0	1698,-
OKTAGON 2008 SCSI-2	1698,-

OVERDRIVE PCMCIA A1200 998,-

## Harddisk løsninger

SQUIRREL SCSI A600/1200	698,-
A500/A500+ ALFAPOWER	RING!
A1200 OVERDRIVE PCMCIA	RING!
A1200 DATAFLYER XDS	RING!

## Hjælpe programmer

AMIGA FIRST AID. DANSK	198,-
AMI BACK 2.0	598,-
AMI BACK TOOLS	689,-
AMIGA TIPS **NYHED**	RING!
AMIGA LOTTO - Med 36 Tal	179,-



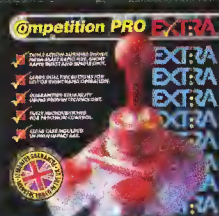
AMIGA VIKING LOTTO	179,-
CYGNUS ED PRO v3.5	898,-
EDGE - TEKST EDITOR	598,-
OPUS DIRECTORY v 5.1x	598,-



AMI-FILESAFE USER v2.2	298,-
AMI-FILESAFE PRO v2.2	598,-
AMIGA OS 3.1 FRA	998,-
VIDEO BACKUP v3.0	FRA 698,-

## Joystick

ARCADE - JOYSTICK	249,-
-------------------	-------



COMPETITION PRO BLACK	198,-
COMPETITION PRO CLEAR	199,-
SUPER 3 - WICO JOYSTICK	345,-
SURESHOT STAND. JOYSTICK	199,-
TERMINATOR HÅNDGR. JOYSTICK	99,-
ZIPSTIK SUPERPRO M/AUTO	249,-

## Monitor



AUTOSCAN 1438 MICROVITEC	2998,-
--------------------------	--------

## Mus & Trackball

COMMODORE AMIGA MUS	129,-
MEGAMOUSE NU MED 3 TASTER	349,-
OPTISK PEN (MUS)	495,-
TRACKBALL	695,-

## Musik

AURA 12BIT SAMPLER A6/1200	898,-
CLARITY 16BIT SAMPLER	1298,-
DELUXE MUSIC 2	998,-
MEGALOSOUND	399,-
MEGAMIX MASTER	598,-
MIDI INTERFACE	498,-
SONIX	859,-
TOCCATA 16BIT	2998,-

## Programmerings sprog

CANDO v.2.5	1398,-
DEVPAC 3 AMIGA ASSEMBLER	749,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA	898,-
HiSoft BASIC 2	749,-

## RAM

1MB RAM A500 PLUS - ALFA	298,-
1MB RAM A600 MED UR	595,-
2MB ALFA RAM A500	1698,-
2MB EXTRA ALFA RAM	1000,-
512KB RAM A500/500+	290,-
DATAFLYER RAM 0MB RAM	1095,-
2MB RAMKORT A2000	1898,-

## Scanner

ALFACOLOR FARVER	2998,-
ALFASCAN800 GRÅTØNER	1498,-
EPSON GT8000 SCANNER	RING!

## Digitizer

V-LAB MOTION	10698,-
V-LAB Y/C VIDEO DIGITIZER	3698,-
VIDI-AMIGA 12 F-DIGITIZER	998,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME	2498,-
VIDI-AMIGA 12 SND&VISION	1098,-
VIDI-AMIGA 24 REAL TIME	3498,-

## Tekstbehandling & DTP

FINAL COPY II	798,-
FINAL WRITER 3	1098,-
INTERWORD v2.0	298,-
PAGESTREAM v3.0H	2498,-
PEN PAL	539,-
PRO WRITE V3.3	748,-

## Tilbehør



ARIADNE A2/3/4000 ETHER	2698,-
AUTO MOUSE/JOYSTIK	198,-
COMMUNICATOR III LIGHT	579,-
EMPLANT KORT **BASIC**	2598,-

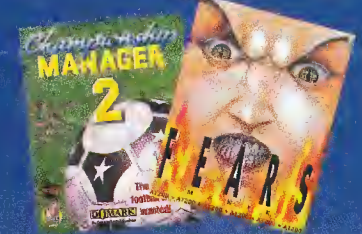
GVP SCSI  
GURU-ROM V6



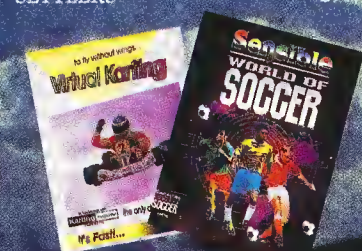
STØVLÅG A600/A1200 BLØDT	49,-
SPEEDUP CD+HD	795,-

## Amiga Spil

ALADDIN. A1200	259,-
ALBERT 2 SPIL FOR 8ÅR+	179,-
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	249,-



ALL TERRAIN RACER	299,-
COLONIZATION	299,-
HIGH SEAS TRADER. A1200	299,-
DREAMWEB. A1200	299,-
GLOOM A1200	299,-
SENSIBLE GOLF	249,-
PLAYER MANAGER II	199,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	249,-
SETTLERS	299,-



SUPER STREET FIGHTER II	329,-
THE LIFE. A1200	299,-
TOWER OF SOULS	299,-
UFO	299,-

## CD PD Collections

AMINET 7	149,-
AMINET 8	149,-
AMOS PD CD	189,-
CDPD IV	298,-
17 BIT PHASE FOUR	298,-
MULTIMEDIA TOOLKIT	189,-
NETWORK CD 2	149,-

## CD32 Spil

ALIEN BREED TOWER ASSAULT	299,-
ALL TERRAIN RACING	249,-
BANSHEE	279,-
CANNON FODDER	299,-
DRAGON STONE	299,-
EMERALD MINES	199,-
JAMBALA	359,-
JETSTRIKE	299,-
JOHN BARNES FOOTBALL	149,-
JUNGLE STRIKE	299,-
MYTH	149,-
PREY	298,-
SHADOW FIGHTER	299,-
SIMON THE SORCEROR	399,-
SKELETON KREW	299,-
SUPERFROG	199,-

498,-





# THE POWER IS HERE!

Computer  
BUSINESS CENTER

2495,-

## Så er fremtiden landet!

Sony's nye CD-ROM baserede, 32bit next generation spillemaskine er kommet. De special-

designende mikroproces-  
sorer og banebrydende  
konstruktion giver Play-  
Station en hidtil uset  
hastighed og reali-

stisk grafik. Med

indbygget 32bit

RISC-processorer er

PlayStation i stand til at give  
de hurtigste PC'ere baghjul.



PlayStation



569,-



449,-

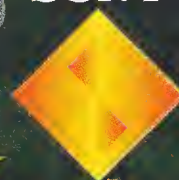


199,-



349,-

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

## Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

### Åbningstider:

Man-Tors 9.00-17.30

Fredag 9.00-19.00

Lørdag 9.00-13.00

Lørdag i mid. 9.00-16.00

Email:

betafon@cybernet.dk

Betafon BBS:

33 14 58 32

Åbent 24 timer

alle ugens 7 dage.

Standard 14.400 Bps



199,-

- ☐ Prislister PC
- ☐ Prislister Amiga, CD32 & spil
- ☐ Prislister PC spil
- ☐ Amiga Beta-Club
- ☐ PC Beta-Club
- ☐ Hermed bestilles:

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: \_\_\_\_\_  
 Adresse: \_\_\_\_\_  
 Postnr./by: \_\_\_\_\_  
 Evt. tlf. \_\_\_\_\_

Kuponen eller en kopi af den sendes til:  
 Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

# BETAFON Aps

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.  
 Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276



# AMIGA MAGIC

**MEDIA**

Just plug and play - Amiga gets you all the way!

AMIGA MAGIC gi'r dig omgående uanede muligheder for kreativt arbejde med tastatur og mus. Den medfølgende "Office" software gi'r dig tekstbehandling og regneark med grafik, database og Organizer, så korrespondance, budgetter, skoleopgaver m.v. går som en leg. Tegneprogrammet gi'r dig uanede kreative muligheder bl.a. til animationer, og med Photogenics kan du eksportere din grafik til f.eks. PC. Onboard lydkort, dobbelt gameport og 16,7 millioner farver er genialt til multimedia og computerspil. Tilslut AMIGA MAGIC direkte på dit TV eller som option til en VGA monitor.



# 3.499

Merpris kr. 1.000,- for harddisk & SCALA MM 300 MultiMedia program.

Se Amiga Magic hos din Amiga forhandler.

Medfølger:

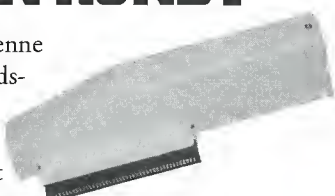
- Avanceret tekstbehandling
- Regneark med grafik
- Database, nem at bruge
- Organizer, planlægningsværktøj
- Tegneprogram med animationsdel
- Photogenics, grafikkonvertering
- Pinball Mania, flippermaskinespil
- WHIZZ, actionspil
- SCALA MM - kun m. harddisk vers.

**AMIGA**  
Internet [HTTP://WWW.AMIGA.DE](http://www.amiga.de)

# Indhold

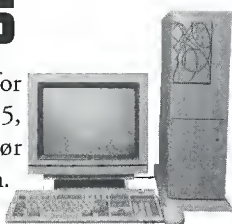
## 7 VERDEN RUNDT

Blandt de gode nyheder i denne måned er et nyt højhastigheds-CD-ROM-drev fra Toshiba og et 68020-kort til Amiga 500. Blandt de dårlige er, at vi næppe kommer til at se InterOffice 3.0 alligevel!



## 10 AMIGA '95

Traditionen tro var Köln værtsby for den årlige udstilling Computer '95, hvor Amiga '95 almindeligvis udgør en hel lille udstilling i udstillingen. Læs den spændende reportage.



## 12 POWERPC

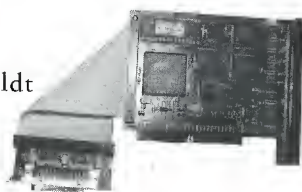
Der har været mange spekulationer om, hvilken processor der vil sidde i fremtidens Amigaer. Svaret er nu kommet - valget er faldet på PowerPC. Læs om dette, og meget mere - bl.a. et CD-ROM-drev fra Amiga Technologies.

## 16 AMIFILES SAFE

Et nyt filsystem til erstatning af det gamle FastFileSystem - og det er hurtigt!

## 18 PASSWORD: CYBER

Vi har tidligere anmeldt CyberStorm og CyberVision, og nu er CyberSCSI her.



## 20 CD- HJØRNET

Blandt nyhederne i denne måned er Aminet Set 2 og Meeting Pearls 3.



## 30 KORT & GODT

## 34 SNYDEHJØRNET

## 26 ABONNENT- DISKETTEN

I denne måned byder vi på en demoversion af Team 17's kommende *Worms*.

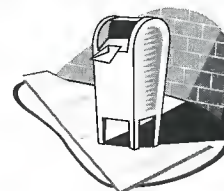


## 32 AMI-COM

Vi har tidligere opfordret Amiga-klubberne rundt omkring i landet til at sende os information om sig selv - det gjorde Ami-Com fra Esbjerg!

## 36 BREVKASSEN

Ikke så mange breve i denne måned, men måske er det bare stilhed før (jule-)stormen?



## 38 NÆSTE NUMMER

I næste nummer byder vi bl.a. på en oversigt over DOOM-kloner til Amigaen.

## 23 ALIEN BREED 3D



## 28 HOLLYWOOD PICTURES

## 37 VIRTUAL KARTING



## 22 FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN - PREVIEW



Ansvarshavende udgiver:  
Thomas Agatz

Chefredaktør:  
Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:  
Morten Julin  
Anders Lundholm

Forsidebilledet:  
Stammer fra spillet "Alien Breed 3D", og  
er venligst leveret af Team 17, England.

Annoncer:  
Thomas Cuno Larsen  
Tlf. 38 89 80 14, Fax: 31 60 00 96

InterNet: ttmedia@inet.uni-c.dk  
FidoNet: 2:235/314.72

Abonnementservice:  
3 mdr.: 3 numre kr. 105,-  
6 mdr.: 6 numre kr. 196,-  
1 år: 12 numre kr. 399,-  
Til alle abonnenter medfølger en abon-  
nentsdiskette.  
Se desuden annonce andetsteds i bladet.

Udgiver:  
T&T Media  
Postbox 844  
2400 København NV

Layout & DTP:  
T&T Media

Produktion:  
Christensen Fotosats  
Tryk 15

Distribution:  
Avispostkontoret  
DCA

Bemærk:  
Artikler og fotos i Amiga-Bladet må ikke  
benyttes i annoncer eller anden kom-  
merciel sammenhæng, uden Amiga-  
Bladets skriftlige samtykke. Citater med  
tydelig kildeangivelse accepteres. Uop-  
fordret indsendt materiale, forbeholder  
Amiga-Bladet sig ret til at udgive. Forlaget  
påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og  
følger deraf.

# Kære læser

Som bekendt er Amigaen en meget alsidig computer, og har altid været det. Uanset om man er til tekstbehandling, databaser, regneark, DTP, multimedia eller noget helt sjette, er der adskillige programmer til rådighed, og dét af en ganske høj kvalitet.

Det samme kan siges om spil-  
lene. Amigaen repræsenterer for  
mange markedets billigste spille-  
maskine, der *samtidig* kan bruges  
til seriøse formål. Gennem lang tid  
blev der set ned på Amigaen, ikke  
fordi den *kun* var en spillemaskine,  
men primært fordi den var så god  
som spillemaskine, at under-  
holdningen kom til at stå i høj-  
sædet. Igennem al den tid blev de  
såkaldt 'IBM-kompatible' PC'ere  
primært benyttet til mere 'seriøse'  
formål.

Gennem de seneste år er der  
rykket kraftigt ved disse opfat-  
telsers berettigelse. PC'erne har  
fået kræfter, der langt overgår  
Amigaens, også rent grafisk, og dét  
har givet underholdnings-  
industrien næsten uanede mulig-  
heder. Samtidig kommer de fleste  
spil efterhånden kun til PC, der  
derfor i høj grad har overtaget  
Amigaens rolle som hjemme-  
brugernes foretrukne spille-  
computer.

Igennem al den tid har tusindvis  
af Amiga-ejere verden over gjort en  
stor indsats for, at Amigaen kunne  
blive opfattet som andet end blot  
en spillemaskine. Underholdningen  
er dog ikke til at komme uden om,  
og en helt afgørende faktor for  
Amigaens fremtid er, at de rigtig  
store spil også begynder at komme  
til Amigaen. I den forbindelse er det  
utrolig vigtigt, at Amiga Tech-  
nologies nu kommer på markedet  
med et CD-ROM-drev til Amiga  
1200, som du kan læse om andet-  
steds i bladet. Ganske vist findes

der allerede adskillige CD-ROM-  
løsninger fra andre producenter,  
men at Amiga Technologies selv  
præsenterer en løsning - oven i  
købet til en ganske fornuftig pris -  
er et vigtigt signal til såvel brugere  
som udviklere om, at man betragter  
CD-ROM som en naturlig del af  
fremtidens Amiga.

Under alle omstændigheder er  
det dog naturligvis selve *spillene*,  
der afgør Amigaens fremtid inden  
for underholdning, og her kunne  
Team 17's timing med udgivelsen  
af Alien Breed 3D dårligt være  
bedre. Dét spil er ganske enkelt det  
fedeste, mest geniale, gennemførte  
og suveræne Amiga-spil, der er  
udkommet længe - om ikke nogen-  
sinde! Ligesom Doom satte gang i  
salget af kraftige PC'ere, vil Alien  
Breed 3D formentlig få de få  
tilbageværende ejere af standard-  
A1200'ere til at investere i kraf-  
tigere hardware. I det øjeblik, der  
så er en installeret base på nogle  
hundrede tusinde A1200'ere med  
68030, Fast-RAM, harddisk og CD-  
ROM, skal de store spil nok be-  
gynde at komme til Amigaen.

## NYE FORSINKELSER PÅ 68060 OG AMIGA 4000

Motorolas leveringsproblemer er efterhånden standard-emne på disse sider, og nu er det ikke kun Amiga Technologies, men også alle øvrige producenter af 68060-kort, der må indstille sig på betragtelige forsinkelser. Således skal vi f.eks. ikke forvente at se masseproduktion af Phase 5's længe ventede Blizzard 1260-kort foreløbig.

At Amiga 4000/060 først kommer i handelen i starten af 1996, har længe været kendt, men nu er også Amiga 4000/040 blevet ramt af forsinkelser på grund af Motorolas leveringsproblemer. Ved redaktionens deadline forventede Amiga Technologies således, at Amiga 4000/040 kommer i handelen omkring uge 50, så nu må vi jo se, om det holder...

## HJEM & DATA 95

I de første dage af november lagde Bella Center lokaler til en messe for hjemme-computerbrugere ved navn Hjem & Data 95. De overordnede temaer var helt oppe i tiden, nemlig Internet, multimedia og Virtual Reality.

Havde man forventet en stor Amiga Technologies-stand, blev man slemt skuffet, for det tætteste, Amigaen kom på at være repræsenteret, var ved Virtual I-Glasses (der kørte med PC-spil!), der også laves af et Escom-datterselskab (Virtual Products). På den anden side er det svært at bebrejde Amiga Technologies, at man ikke ønskede at have en stand, når det i praksis ville være stort set umuligt at fremskaffe maskiner at vise frem!

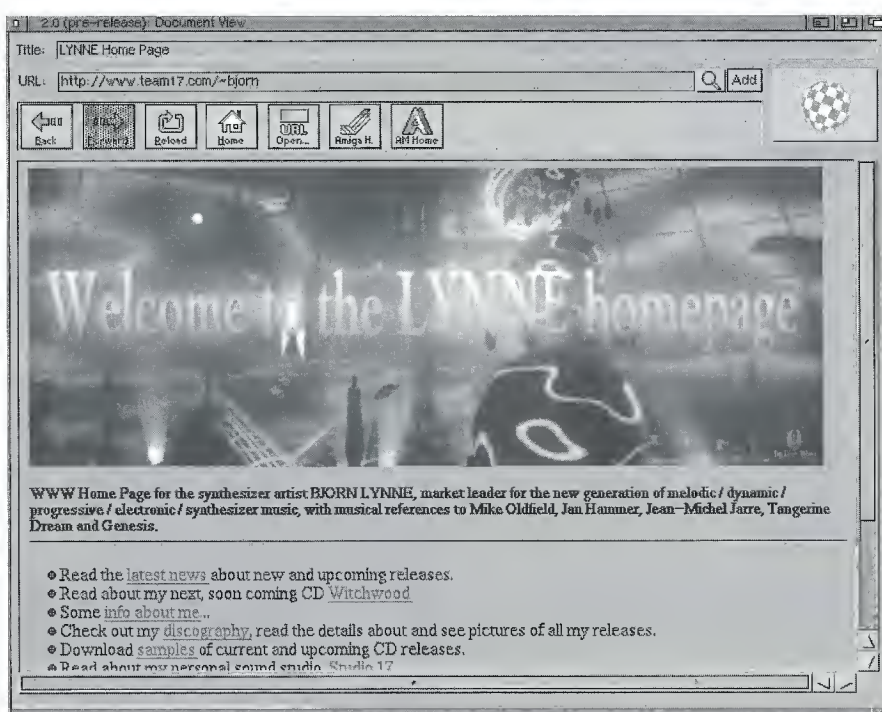


## UD PÅ INTERNETTET - TIL JUL

Hvis vi nogensinde var i tvivl om, at der er stor interesse for Internet blandt vore læsere, så er tvivlen i hvert fald forsvundet som dug for solen i løbet af de seneste par uger. Efter vores introduktion i nummer 10 har vi således fået adskillige telefonopringninger fra læsere, der ganske enkelt ville på Nettet NU, og ikke kunne vente et par uger med at læse i bladet, hvilken software de skulle bruge!

Det er derfor med stor beklagelse, vi konstaterede, at der ganske enkelt ikke blev plads til del 2 af kurset i dette nummer. Det er naturligvis et spørgsmål om prioritering, men i betragtning af Amiga 95-messen i Köln og masser af nyt om fremtidige Amiga-modeller har vi altså prioriteret Internet-kurset lidt lavere.

Til gengæld kan vi så love, at kursets del 2 vil blive bragt i nummer 12, og her vil vi bl.a. vise, hvordan også DU kan komme ud på det forjættede World Wide Web - fra din Amiga!





**Tegn Abonnement  
på Amiga-Bladet!  
Hvordan?  
Se side 39**

## 68020-KORT TIL AMIGA 500

Vi er ofte, og med en vis ret, blevet kritiseret for primært at beskæftige os med Amiga 1200 og 4000 - især Amiga 500-ejere har efterlyst mere stof om 'deres' maskine. Vi forsøger naturligvis i videst muligt omfang at omtale alt, hvad der kommer til *alle* Amiga-modeller, men problemet er ganske enkelt, at der ikke kommer syn-derlig meget Amiga 500-specifik hard- eller software.

Et sjældent eksempel på ny Amiga 500-hardware er dog Apollo 520-kortet, som vi har haft lejlighed til at se på. Kortet inde-



holder en 28 MHz 68020 og co-processor, og har plads til 8 MB RAM. Kortet er således hastigheds-mæssigt på højde med en Amiga 3000 eller 4000/030 - faktisk endda en smule hurtigere! Kortet sættes i porten i 500'ens venstre side, og porten er videreført, så man stadig kan bruge harddiskcontrollere o.l.

Prisen for Apollo 520 er 1349 kroner - en ganske rimelig pris, i betragtning af den store hastighedsforøgelse.

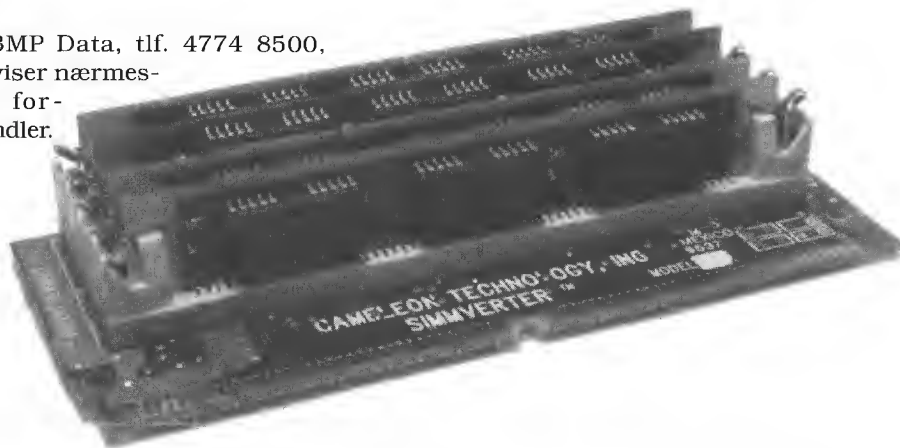
Epic Data, tlf. 5993 1025

## GENBRUG GAMMEL RAM

Simm-Verter er et nyt produkt, der gør det muligt at benytte de gamle 30-pins RAM-kredse som 72-pins-kredse. Såvel Amiga 4000 som de fleste RAM- og acceleratorkort til Amiga 1200 benytter jo netop 72-pins-RAM, og adgangen til billig 30-pins-RAM, som primært blev benyttet i gamle PC'ere, kan let gøre SIMM-Verter attraktiv, også for Amiga-ejere.

SIMM-Verter er en fiks lille 72-pins-sag med sokler til 4 30-pins-RAM-moduler på enten 1 eller 4 MB. Således fyldt op fungerer SIMM-Verter 100% som et 'rigtigt' 4 eller 16 MB 72-pins-RAM-modul. Det er ganske vist tvivlsomt, om der er plads til SIMM-Verter i Amiga 1200, men A4000-ejere skulle ikke have problemer. Prisen for SIMM-Verter er så lav som kr. 199.

BMP Data, tlf. 4774 8500, anviser nærmeste forhandler.

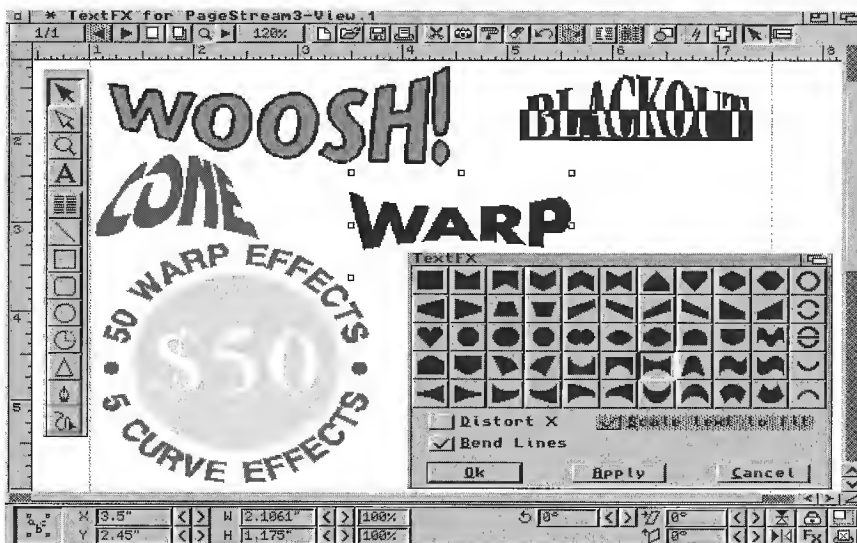


## TEKST-EFFEKTER TIL PAGESTREAM

TextFX er en ny udvidelse til PageStream, der gør det muligt at lægge effekter på tekster inde i selve PageStream. TextFX kan alt det, Art Expression kunne, og mere til, så der skulle være rige mulig-heder for at bøje, vride og mase teksten, præcis som man lyster.

TextFX understøtter fonte af typerne Compugraphic, PostScript og DMF, hvortil kommer TrueType, der dog kræver et ekstra modul.

TextFX kræver naturligvis, at man har PageStream 3, og modulet skulle være ude nu. Prisen i USA er ca. 300 kroner (250 for regis-trerede brugere af Art Expression). En dansk importør kendes endnu ikke.

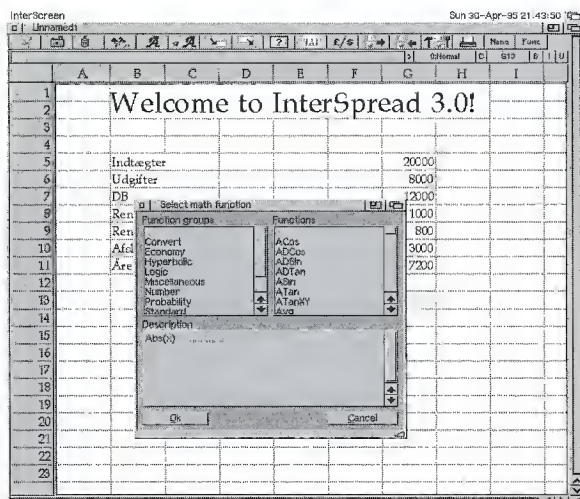




## INTERSERIEN DØD?

Som vi kunne fortælle i nummer 7, har danske Interactivision gennem et stykke tid barslet med en ny version af sin kontorpakke *InterOffice*, komplet med tekstbehandling, regneark, database og grafprogram. Efter at have prøvet programmerne, hvor specielt regnearket *InterSpread* imponerede med sine mange funktioner og store brugervenlighed, havde vi naturligvis med stor glæde set frem til at få pakken til test i den nærmeste fremtid.

Det kom derfor som noget af et chok, da Interactivision for nylig meddelte, at *InterOffice* er lagt på hylden på grund af skuffelse over Amiga Technologies' indsats. "Det hele minder lidt for meget om det gamle Commodore, og det er jo også de samme folk, der sidder i sadlen", udtaler direktør Sven Christensen, der dog ikke afviser, at man vil tage projektet op igen, "hvis der sker noget meget drastisk". Dette meget drastiske kunne f.eks. være nye, PowerPC-baserede Amigaer! Vi vender tilbage med næste kapitel af *InterOffice*-sagaen i næste nummer...



## AMIGA-BLADET PÅ THE PARTY 1995

Som bekendt afholdes The Party 1995 i år i dagene 27. til 29. december i Dronning Margrethe Hallerne i Fredericia, og her vil Amiga-Bladet naturligvis være at finde med en stand. Her vil det være muligt at købe det nyeste nummer, bestille abonnement eller bare få en sludder med redaktionen.

AMIGA  
BLADET

## NYT CYBER-VISION-KORT

Phase 5's populære 64-bit-grafikkort *CyberVision*, som vi anmeldte i nummer 7, kommer nu i en ny 'version II'. Udover rettelser af et par småfejl giver kortet mulighed for brug af ekstra hurtig video-RAM, hvilket skulle give hastigheden yderligere et nøk opad.

Nok så interessant er det, at kortet nu vil kunne vise en opløsning på hele 1600x1200 i 24-bit *non-interlaced*! Hertil kræves dog naturligvis sin skærm - selv mange 20"-skærme kan faktisk kun gå op til 1280x1024.

## NYT CD-ROM-DREV FRA TOSHIBA

Toshiba, der bl.a. er kendt for deres CD-ROM-drev af høj kvalitet, kommer nu på gaden med et nyt af slagsen, ved navn XM-3701B. Drevet er et SCSI-drev af typen 'hexaspin', altså med seks-dobbelt hastighed - faktisk helt præcist 6,7-dobbelt, hvilket giver en overførselshastighed på hele 1 MB/s. Søge- og tilgangstiderne på hhv. 120 og 135 ms er ligeledes i top, og cachen på 256 KB fås ikke bedre på et CD-ROM-drev.

Ved redaktionens slutning kendtes desværre endnu ingen dansk importør, og derfor heller ingen pris.

2,5"-3,5" Harddisk installationkit	190,00
3.5" Disk DD NN 3,00/stk. pr.100	270,00
3.5" Disk HD NN 3,25/stk. pr.100	292,50
Diskettebox 1.100 stk. 3.5" disk	40,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	485,00
3.5" Diskdrev HD extern m. bus/af.	1200,00
Prof. Competition 9000	220,00
Competition Pro-mini Joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
512 Kb ramdrev. til Amiga 500	310,00
2 MB Ramdrev. til Amiga 500	1395,00
1 MB Ramdrev. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramdrev. til Amiga 600	590,00
Støvlæg, reglarvet A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	525,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v.3.1 kreds (A500/2000)+man.	995,00
Kickstart v.3.1 kredse til A4000	590,00
Scandoubler, A-4000	1555,00
Alfa Power HD-Controller til A500	1210,00
Blizzard 1220 turbo 28 Mhz/0/4MB	2080,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/0MB	1995,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/50/0MB	2940,00
Blizzard 1230 turbo 50Mhz/0/4MB	2955,00
Xstream modul int. i. Tapestreamer	860,00
Speed-Up modul HD+CD	840,00
Logic 3 Speedmouse	185,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

### Maxtor 3.5 AT Harddiske:

540MB/1385,- 850MB/1525,- 1.0 GB:1735,-

Pioneer CD-rom 4" speed: 1315,-

Epson Stylus 820 printer: 23490,-

og mange andre produkter  
ring efter vor prislister

### ABSALON DATA

Vangedevej 216A  
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197  
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr.9/11-95



# AMIGA '95

Endnu en gang blev der afholdt Computer '95-messe i København - en messe, som egentlig skulle have heddet Amiga '95

Af Søren Nielsen  
& Lars Syberg

Turen til København er i sig selv udmattende, men også messeområdet, hvor Computer 95 blev afholdt, var en stor udfordring. Ved ankomsten virker Messecentret som en stor by i byen, hvilket senere skulle vise sig at være sandt.

## ENDELIG FREMME

Efter ca. 10 minutters gang og 10 minutters forvirring stod vi endelig foran hal nummer 11 ud af de 14 på messeområdet. Vi kom tidligt, i stor forhåbning om ikke at møde for mange mennesker, men på trods af, at klokken kun var 9 om morgenen, var hallerne så godt

**Første stop på vejen var selvfølgelig Amiga Technologies, og det var et imponerende syn.**

som fyldt. Vi kom ind i forhallen og viste stolte vores VIP-kort frem. Der skulle dog ikke gå mange sekunder, fra vi trådte ind i hal 1, før to ting slog os: For det første, at dette var en Amiga-messe, uanset navnet, og for det andet, at tyskerne ikke er helt forskellige fra danskerne - vi blev ligefrem overlæst med brochurer, reklamer, gaver, musemåtter, poser og alt muligt andet, som udstillerne håbede, kunne føre os til netop deres stand. Vores taktik var: Smil stort og se interesseret ud, og dette førte hurtigt til en udstrakt pose, hvori det hele kunne lægges.

Nuvel, et hurtigt overblik overbeviste os om, at vi var havnet i en enhver Amiga-freaks paradis. Alle var repræ-

senteret, fra store til små, fra MacroSystem til Electronic Arts. Vi nåede det meste, og de fleste havde et par nyheder at byde på.

## AMIGA TECHNOLOGIES

Første stop på vejen var selvfølgelig Amiga Technologies, og det var et imponerende syn. På en 4x4 meter stor fjernsynsvæg viste Scala sine kvaliteter, og budskabet fra Amiga Technologies var MPEG/CD-ROM som standard i A1200, samt - som det allerede før Købmessen var blevet afsløret - de kommende PowerPC-baserede Amigaer.

Gik man „ind“ på Amiga Technologies' stand, kunne man virkelig se Amigaens muligheder. Der var opstillet 15-20 Amigaer i netværk (inkl. A1200) med hver sin overskrift. F.eks. kunne man ved 'Internet-maskinen' se dens konfiguration, samt snakke med den pågældende Amiga-mand, der var mere end villig til at fortælle om Internettets muligheder med Amigaen. På samme måde var emner som musik, tekstbehandling, I-Glasses (som bl.a. bød på en helt flydende 3D-Voxelspace-engine på en standard A1200!), netværk og regneark præsenteret på en meget professionel måde.

At der er leveringsproblemer for 68060-processoren, sås tydeligt af, at ikke engang Amiga Technologies kunne fremvise en 68060-baseret A4000. Alt i alt dog en fornem

præsentation, som undertegnede godt kunne tænke sig at se på Kontor & Data eller lignende messer i Danmark!

## MICRONIK

Micronik er nok mest kendt for sine towerkabinetter, men det kan også vise sig at være en verden i sig selv. På messen præsenterede de hele 18 forskellige towermuligheder/-designs. Desværre er

**VillageTronic har lagt Gateway CD'en, AmiTCP samt en grundig vejledning sammen i en fiks lille Internet-pakke.**

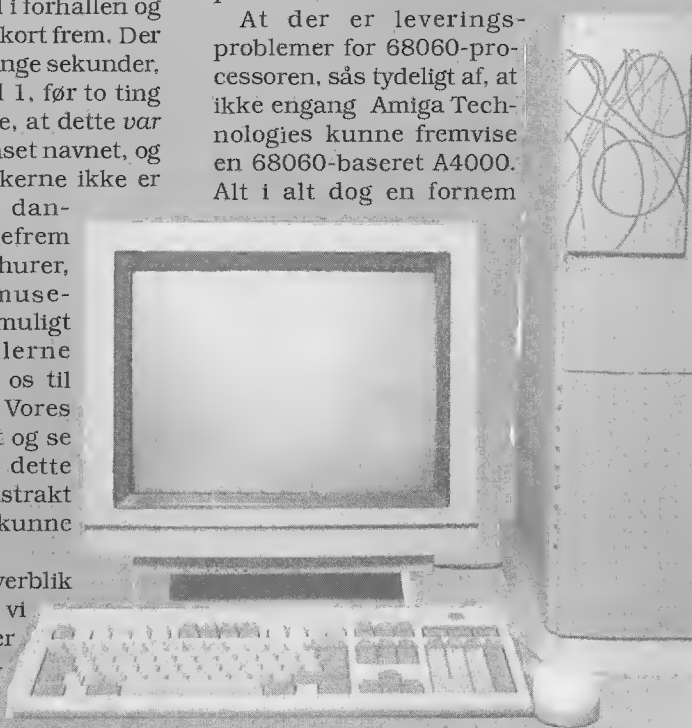
prisen for et komplet towerkabinet med Zorro-slots osv. stadig en dyr sag - omkring 3.500 kroner for det billigste.

Microniks nyeste tower er et komplet koncept til Amiga ved navn Infinitiv. Der var også et gennemført Zorro-kort, med 5 Zorro-II-slots, 3 PC-slots, 2 Video-slots samt plads til et SIMM-modul - og så lige det mest spændende: Et CPU-kort slot til f.eks. Cyberstorm/GVP/Apollo. Et enkelt Zorro3-kort med SCSI-II-controller til A1200 er også på vej.

## VILLAGETRONIC

VillageTronic mødte op med sine stærkeste produkter: AmiTCP, Ariadne, Picasso II, MainActor Broadcast, Kickstart 3.1 samt endelig deres Sales Manager Christina Will. Hun var desværre ikke til salg, selvom vi nok skulle havde fundet nogle plastic-kort frem for at tage hende med hjem!

VillageTronic har lagt Gateway CD'en, AmiTCP samt en grundig vejledning sammen i en fiks lille Internet-pakke. På spørgsmålet om Picasso III var svaret: "Tja, lad os se, hvad tiden bringer". Personligt tror vi ikke på en Picasso III, desværre.





## VOB

Efter et stykke tids søgen fandt vi endelig VOB, som ikke var så besøgt, dels pga. deres placering i det fjerneste hjørne, dels fordi deres controller-software til CD-ROM er blevet overflødig pga. de mange ATAPI-drivere, der findes som PD. VOB kunne dog stadig som de eneste præsentere en løsning til 4 IDE-enheder samt en nem tilslutning af (ikke-SCSI-)tapestreamer.

## MISOFT

De 2 spil, som var repræsenteret, var ikke ligefrem overbevisende eller tidssvarende: Et ishockey spil samt et platformspil.

## ELECTRONIC ARTS

- havde en ENORM stand med kæmpeskærm, men da vi spurgte om Amiga, var svaret: "Tja, ikke i dette år"! (Godt, året snart er omme! -red.)

## INFOGRAMS/ WARNER/ SOFTWARE 2000

Alle tre var flot repræsenteret, men ingen af dem havde nyheder til Amiga, og heller ikke nogen på vej. Svaret var: "Jamen hvorfor have Amiga, når man kan få Sony PlayStation?". Nå ja, undskyld vi spurgte.

## ACT

ACT's produktserie Apollo var deres hovedattraktion, men også deres hardware/software-løsning til ION-kamera var interessante. De kunne bl.a. fremvise et A1240-kort til A1200 samt et A4040/50 MHz-kort til A4000. Da vi spurgte til 68060-kort, var svaret, at Motorola kraftigt overvejer at lukke for den varme hane til 68060-processorer, og dermed for 68060-kort til Amiga. Steffen Crist fra ACT lovede dog i hvert fald 50 Apollo 68060-kort i starten af 1996.

## M-TEC

- viste Fast-SCSI-II-controlleren

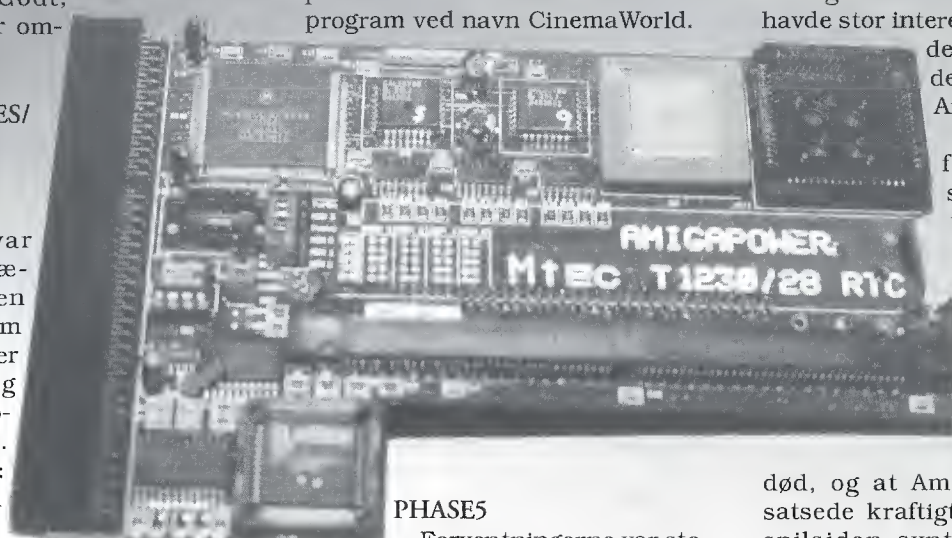
til T1230-serien. De havde desuden en overraskelse i ærmet, men den ville de desværre ikke afsløre på førstedagen.

## MAXON

Maxon var stærkt repræsenteret med updates til næsten alle deres produkter. MaxonCinema 3 impo-

**Alle Draco'erne var udstyret med Altais64, som er Macrosystems nye 64-bit-grafikkort - og det var hurtigt!**

nerede specielt. Medvirkende til dette var utvivlsomt, at Tobias Richter demonstrerede sine evner som 3D-grafiker. MaxonCinema blev vist til både PC, Mac og Amiga. Som noget nyt kunne Maxon også præsentere et fraktal-landskabsprogram ved navn CinemaWorld.



## PHASE5

Forventningerne var store, da Phase5's stand var i sigte. Rygterne ville vide, at Phase5 havde planlagt et PowerPC-kort til Amiga. Dette passede ikke - de var færdige med det! Dette var nok messens vigtigste nyhed, da dette kort skal bruges til at udvikle software til de nye RISC-Amigaer, der kommer i 1997.

**Udstillingen viste, at Amigaen bestemt ikke er død.**

Kortet er udformet som et almindeligt processorkort til A4000 med en PowerPC 604 (meget hurtigt!) samt en 68030 til at køre „normale“ Amiga-programmer. Udviklere kunne ansøge om at modtage

kortet allerede i 1. kvartal 1996.

Foruden PowerPC-kortet havde man mulighed for at prøve en prototype af 2-GO-kortet, som er et DSP-kort med rigtig mange muligheder. Mange A1200-ejere kiggede også med længselsfulde øjne på Blizzard 1260-kortet. Desværre går der nok et stykke tid, før de ser det i deres egne Amigaer, jf. Motorolas leveringsproblemer.

## MACROSYSTEM

Hovedattraktionen hos Macro-system var deres Amiga-klon Draco. Dem var der til gengæld mange af - allesammen med 32 MB RAM og 17" skærm (suk!). Draco'en blev desuden fremvist i en „low-cost“-version med 68040, 1 MB grafikkort og uden CD-ROM-drev.

Alle Draco'erne var udstyret med Altais64, som er Macrosystems nye 64-bit-grafikkort - og det var hurtigt! Det viste sig, at Draco havde stor interesse blandt almindelige Amiga-ejere, der vil bruge deres Amiga seriøst.

Udover Draco fremviste Macro-system beta-versioner af Movie-shop 3.0, Xipaint 4.0 og Wordworth 5.0(!).

## KONKLUSION

Udstillingen viste, at Amigaen bestemt ikke er død, og at Amiga Technologies satsede kraftigt på Amigaen. På spilsiden syntes Amigaen lidt halvdød efter udstillingen at døme, men til gengæld viser Amigaen sig som mere og mere kompetent på det professionelle marked. En stor del af udstillerne havde nemlig 3D-programmer, videoredigering og high-speed Amiga-kort som hovedattraktion.

Konklusionen må være, at rygterne om Amigaens død er stærkt overdrevne - der er i hvert fald rigtig mange spændende ting på vej.



# AMIGA GOES *PowerPC*

Efter mange spekulationer om, i hvilken retning Amigaen vil bevæge sig fremover, har Amiga Technologies løftet en stor del af sløret

Af Christian Estrup

Lige siden Escom overtog Amiga-teknologien i slutningen af april, har der hersket stor usikkerhed om planerne. De allermest pessimistiske bud har gået på, at Escom, der jo er Europas største producent af Pentium-PC'ere, overhovedet ikke var interesseret i at videreføre teknologien, men blot ville af med en potentiel, besværlig konkurrent.

Ifølge andre, nyere rygter fra indtil flere sider havde Escom oprindeligt store planer for Amigaen, som dog på det seneste var blevet så kraftigt dæmpet, at man seriøst overvejer at droppe det hele, hvis ikke julesalget bliver tilfredsstillende.

Disse dystre spådomme synes nu effektivt manet i jorden, for på det årlige Video Toaster Expo i Los Angeles i starten af november afslørede Amiga Technologies' direktør, Petro Tyschtschenko (ja, om ikke andet var Ali da nemmere at stave!), en del af firmaets planer for Amigaens fremtid.

## POWERPC

Det har længe - faktisk helt tilbage fra før Commodores betalingsstandsning - ligget fast, at fremtidens Amiga-processor ville blive af RISC-typen. Som David Pleasance fortalte i vores store interview i nummer 6, havde man gennem længere tid arbejdet på en løsning, der baserede sig på Hewlett-Packards PA-RISC-processor.

Når man nu alligevel har besluttet sig for at satse på PowerPC, skyldes det i høj grad, at man har villet undgå de leveringsproblemer, der allerede nu tegner sig for 68060-baserede Amigaer pga. processormangel. PowerPC bruges allerede nu i samtlige nye Macintosh-computere, og processoren er godt i gang med at bane sig vej til PC'erne. Produktionskapaciteten er således i orden, hvilket er en del mere, end man kan sige om 68060-processoren i øjeblikket!

## ZORRO SLÅR IGEN

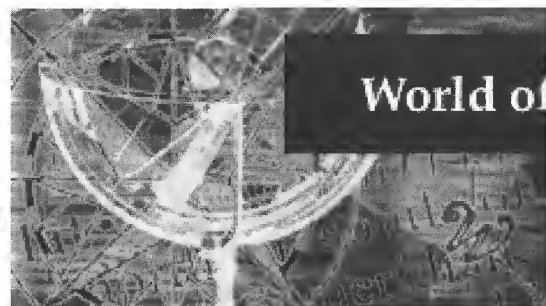
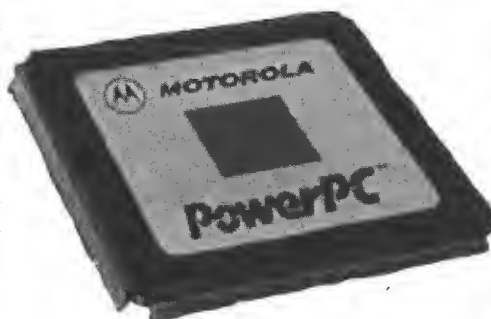
Med hensyn til grafik-chipsæt vil de nye maskiner naturligvis indeholde en kraftig forbedring i forhold til det nuværende AGA, der efterhånden har nogle år på bagen. For øjeblikket er planen, at de nye Amigaer skal indeholde såvel Zorro-III- som PCI-slots, og netop PCI-slots vil jo give adgang til en lang række high-end-grafikkort fra PC-verdenen til en rimelig pris.



Amiga 1200's efterfølger, Amiga 1200 Plus, skulle være klar til præsentation på CeBIT 96.

## POWER I 1997

"Hvornår?", spørger mange nu. Svaret er, at de første Power-Amiga'er vil komme på markedet i starten af 1997, og dét med den kraftige PowerPC 604-processor. Senere kommer så flere modeller, både til begynder- og mellem-niveau.







**Amiga Technologies' direktør, Petro Tyschtschenko, afslørede i starten af november en del af firmaets planer for Amigaens fremtid.**

#### POWERUP

Da Amiga 1200 og 4000 for nogle år siden kom på markedet, følte mange, der havde investeret mindre formuer i deres Amiga 2000 eller 3000, sig godt og grundigt snydt, fordi Commodore ikke tilbød et AGA-kort til deres maskiner. Vil vi nu, med skiftet til PowerPC-arkitekturen, opleve det samme igen for ejere af Amiga 4000?

Svaret er et stort nej. Tyske Phase5, der står bag Blizzard-kortene til Amiga 1200 samt CyberStorm og CyberVision til Amiga 4000, vil nemlig tilbyde PowerPC-kort til både Amiga 1200, 3000 og 4000, og det allerede midt i 1996! Kortene vil i første omgang komme i to versioner med

PowerPC-modellerne hhv. 603e og 604, men flere vil følge senere.

Sammen med kortene følger naturligvis en ny version af Amigaens operativsystem, totalt omskrevet til PowerPC, og komplet med emulering til brug for 'gamle' programmer. Dertil kommer en PowerPC-version af CyberGraphx-softwaren (i version 3.0) til såvel grafikort som et almindeligt AGA-chipsæt, og med masser af nye features. Allerede nu er flere softwarehuse i gang med at omskrive deres software til PowerPC, heriblandt Almathe, Maxon og SoftWood.

Og prisen? På nuværende tidspunkt forventes kortene at komme til at koste mellem 1.000 og 2.000 DM, hvilket herhjemme nok bliver til 6-12.000 kroner - altså helt igennem rimelige priser.

**Produktionskapaciteten er således i orden, hvilket er en del mere, end man kan sige om 68060-processoren i øjeblikket!**

#### NY AMIGA 1200

Betyder alt dette, at der slet ikke kommer nye Amiga-modeller i 1996? Nej, tværtimod. Allerede i første halvår af 1996 kommer der således nye 680x0-baserede modeller med 68030 eller 68040, RAM-sokler og mulighed for CD-ROM.

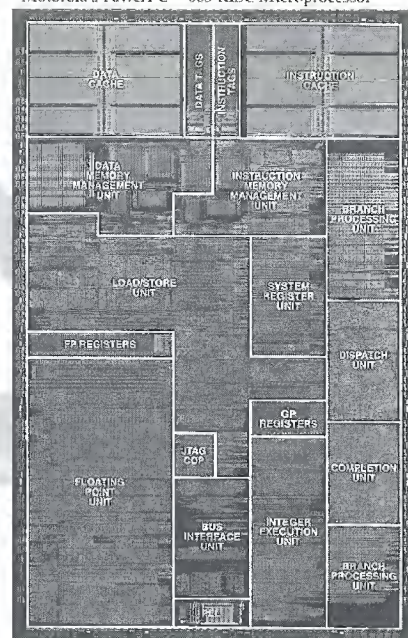
Det synes oplagt i denne for-

### **De første PowerAmiga'er vil komme på markedet i starten af 1997.**

bindelse at gå over til et minitower-kabinet frem for 1200'eren samlede løsning, men det skal man dog ikke være sikker på, ifølge Jesper Christensen fra Amiga Technologies. Dét betyder dog blot, at beslutningen om kabinet-type endnu ikke er truffet, og det samme gælder for øvrigt processoren, der fuldt ud lige så godt kan blive en 68040 som en 68030.

Rygterne har længe svirret om denne model, der i den udenlandske Amiga-presse som regel er

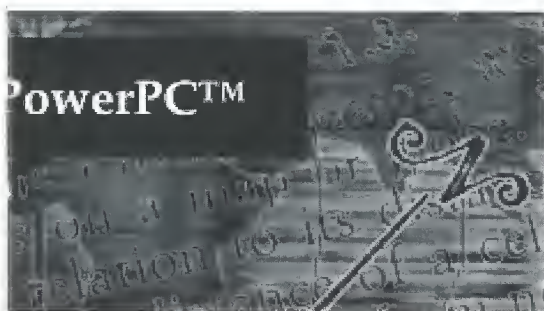
Motorola's PowerPC™ 603 RISC Microprocessor



blevet kaldt 'Amiga 1300'. Amiga-Bladet kan dog som de første afsløre maskinens officielle navn, der bliver **Amiga 1200 Plus!** Amiga Technologies forventer at kunne fremvise maskinen på CeBIT 96, omend den dog først vil komme i masseproduktion lidt senere.

#### NETTET IGEN

Udover nye maskiner er man naturligvis også opmærksom på det alledagsnærværende Internet. Som vi kunne fortælle i nummer 10, får norske Amiga-købere allerede nu mulighed for sammen med maskinerne at købe et Internet-kit, og i første kvartal af 1996 skulle en officiel Amiga Technologies Internet-pakke så komme på gaden.





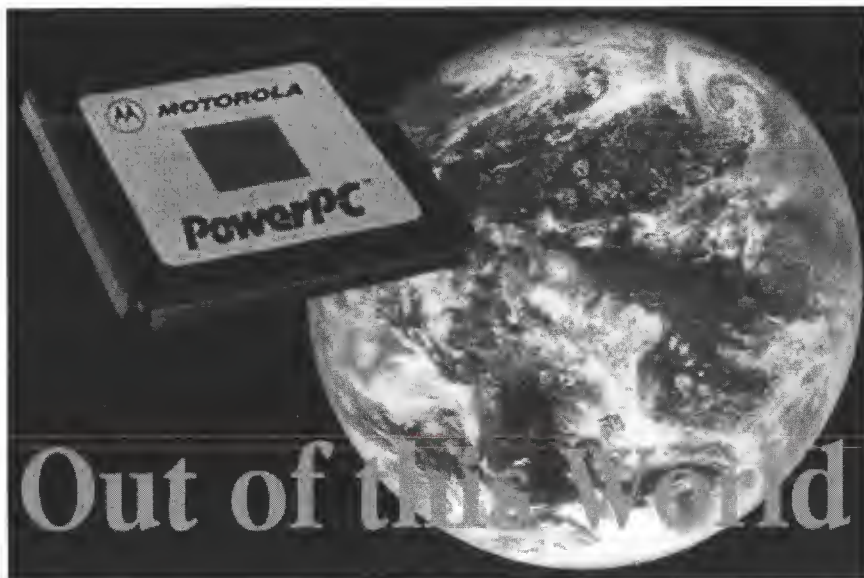
På længere sigt er planen dog, at Internet-softwaren skal integreres i Amigaens operativsystem, hvilket også gælder for 'almindelig' netværkssoftware til f.eks. lokalnet.

#### UDVIKLING I LANGE BANER

Alle disse ting lyder naturligvis meget rare, men hvor skal de mange programmer komme fra?

**Allerede nu er flere softwarehuse i gang med at omskrive deres software til PowerPC, heriblandt Almathera, Maxon og SoftWood.**

Amigaen har altid været begünstiget med en lang række dygtige og entusiastiske programudviklere,



Technologies vil gøre noget ved. Allerede fra midten af september skulle et udviklerprogram således være oppe at køre via Internet. Hvor man tidligere kunne tilmelde sig udviklerprogrammet i tre forskellige kategorier (registreret, certificeret og kommerciel), bliver der fremover kun to, nemlig ikke-kommerciel og kommerciel. De helt præcise indhold af programmerne (og dermed forskellene på de to kategorier) ligger endnu ikke fast, men priserne for deltagelse bliver hhv. 100 og 300\$, svarende til hhv. 550 og 1650 kroner, for et år. Vi vender naturligvis senere tilbage med en udførlig artikel om indholdet af udviklerprogrammet.

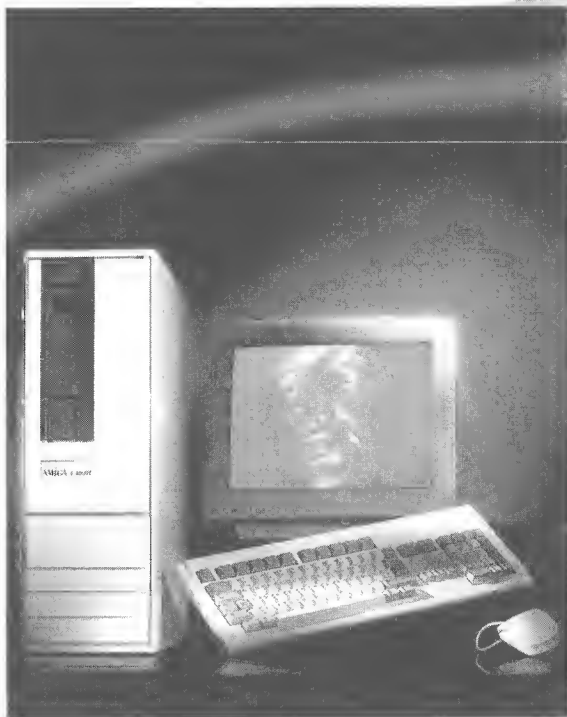
#### KONKLUSION

For få uger siden var jeg parat til, i skuffelse over udviklingen, og helt på linje med mange producenter, forhandlere og brugere, jeg havde talt med, at

#### At de 'rigtige' PowerAmigaer først kommer i 1997

skrive en artikel med overskriften 'Business As Usual II'.

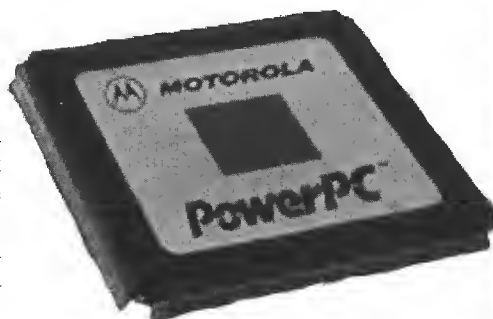
I løbet af få uger er fremtiden dog kommet til at se uendeligt meget lysere ud, først med noget så banalt som lanceringen af et CD-ROM-drev under et nyt navn, og siden med en udsigt til Power-kræfter i



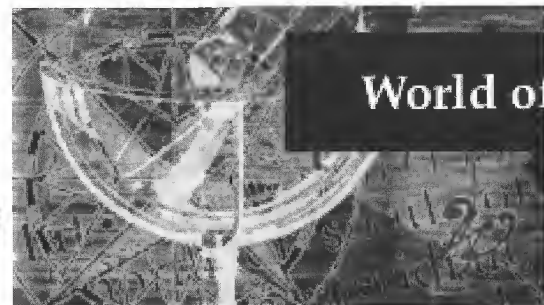
**Allerede i første halvår af 1996 kommer der nye 680x0-baserede modeller med 68030 eller 68040, RAM-sokler og mulighed for CD-ROM.**

der på trods af, snarere end på grund af støtte fra Commodore støt og roligt udviklede nyere og bedre programmer.

Netop den manglende støtte til udviklerne er et område, Amiga



Internet spiller en central rolle for Amigaen fremover - således kommer udviklerprogrammet i væsentlig grad til at køre via Internet.



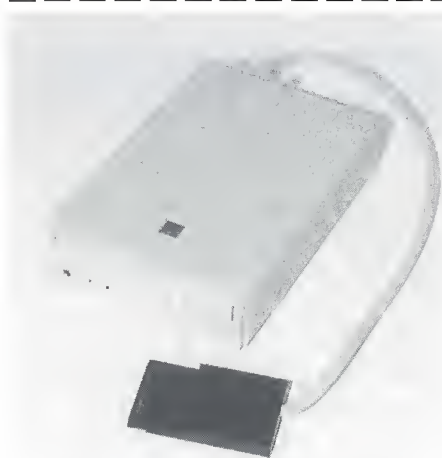


## NYT CD-ROM-DREV

Et af de områder, der længe har ligget og 'ulmet' og ventet på sit gennembrud på Amiga-markedet, er CD-ROM. Den usikre situation, først om Amigaens fremtid, siden om Amiga Technologies' planer, har dog lagt en dæmper på entusiasmen omkring nye produkter.

Nu skulle der dog være en chance for, at CD-ROM-markedet kan komme til at opleve den eksplosion, vi længe har ventet på. I starten af december sender Amiga Technologies nemlig et CD-ROM-drev på markedet til Amiga 1200, ved navn *Q-Drive*.

Helt i tidens ånd er drevet af typen quad-speed, og overfører således hele 600 KB i sekundet. Drevet tilsluttes 1200'eren via PCMCIA-porten, og det leveres naturligvis i kabinet og komplet



med ekstern strømforsyning. Sammen med drevet får man selvfølgelig alle nødvendige drivere og software til afspilning af lyd-CD'ere, læsning af PhotoCD samt CD32-emulation.

På mange måder lyder drevet således som et Overdrive-drev i

Amiga Technologies-klæder, og nærmere adspurgt bekræftes det da også, at *Q-Drive* baserer sig på netop Overdrive.

Hvad med prisen? Vi testede double-speed-versionen af Overdrive i nummer 1, som jo dengang (for et års tid siden) kostede omkring 3.000 kroner. Ganske vist er den faldet nogle hundrede kroner siden, men man tør alligevel dårligt tænke på, hvad en quad-speed-løsning kommer til at koste.

Her gøres alle bange anelser dog til skamme, for drevet kommer til at koste den latterligt lave pris af små 2200 kroner! En stor 'thumbs up' til Amiga Technologies for så hurtigt at levere en CD-ROM-løsning til denne pris! Vi tester naturligvis *Q-Drive* i næste nummer.

alle Amigaer. At de 'rigtige' Power-Amigaer først kommer i 1997, er selvfølgelig lidt trist, men det er tydeligt, at den tålmodighed, som

Amiga Technologies - helt rimeligt - har udbedt sig, har båret frugt, og udviklingen virker både fornuftig og gennemtænkt. Der er efterhånden mere og mere sandhed over det slogan, Amiga Technologies selv er begyndt at anvende i sine reklamer:

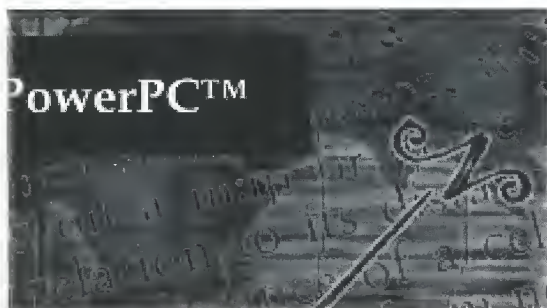
**Amiga is  
Back for the  
Future**

## RISC KONTRA CISC

De processorer, Amigaen indtil nu har benyttet sig af, har været Motorolas 680x0-serie, der alle er af CISC-typen (Complex Instruction Set Computer). Disse processorer kan udføre en lang række forskellige instruktioner (de nyeste modeller 68040 og 68060 naturligvis flest), men det gør dem til gengæld relativt langsomme. Det viser sig nemlig, at omkring 20% af instruktionerne udføres i 80% af tiden (og omvendt).

Processorer af RISC-typen (Reduced Instruction Set Computer), som f.eks. Motorolas PowerPC, er simplere end CISC-processorer, idet de kun kan udføre de førnævnte omkring 20% af instruktionerne. Dette gør dem enklere at konstruere, hvorved de til gengæld kan blive væsentlig hurtigere. Dertil kommer, at de bruger mindre strøm, hvad der efterhånden har fået større og større betydning.

Så flot formår Apple Computer Inc. at pakke sine PowerPC baserede PowerMac'er ind. Apple var de første til at masseproducere PowerPC maskiner.





# SIKKERHED FREM FOR ALT

**AmiFileSafe tilbyder større hastighed - og ikke mindst sikkerhed - på disketter og harddiske**

Af Christian Estrup

AFS er den kommercielle version af PFS - Professional File System - der længe har cirkuleret på BBS'er og Internet. PFS havde en del 'børnesygdomme', men disse loves med AFS at være helt væk. Producenten går endda så vidt som til at kalde AFS intet mindre end "The new de facto standard Filing System for Your Amiga"!

## FORMAT WORK:

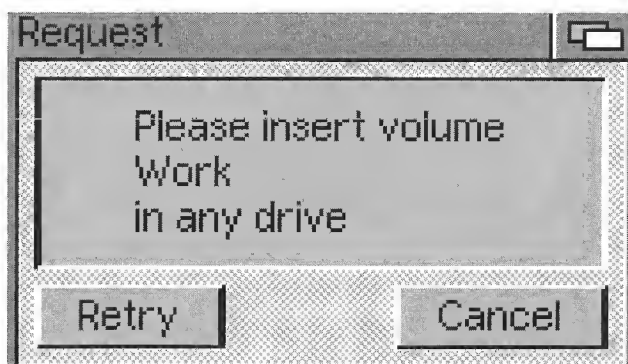
Nej, det er ikke helt nødvendigt - heldigvis. Ganske vist er det ikke nok blot at kopiere AFS til harddisken - disketter og harddisk-partitioner skal naturligvis bringes til at bruge AFS. Dette kan gøres ved en reformattering, men alternativt kan man benytte det medfølgende program 'FFS2AFS', der konverterer en FFS-partition til en AFS-partition. Jeg må indrømme, at det var med en del skepsis, at jeg - efter at have taget backup - slap FFS2AFS løs på én af mine partitioner med 40-50 Mb data. Min skepsis blev dog gjort til skamme, for da programmet efter kun et lille minut var færdigt, var alt, som det skulle være. Imponerende!

## BEDRE TIL ALT

I forhold til Amigaens standard-filsystem FFS - FastFileSystem - hævdes AFS at være bedre på næsten alle punkter: AFS skulle således være både hurtigere og sikrere, og endelig skulle AFS give 'omgående directory-listninger'. Sidstnævnte opdager man hurtigt - selv ved læsning af meget store directories er det tydeligt, at det, der tager tid, ikke er selve læsningen, men derimod DirOpus' sortering og efterfølgende listning af filerne. Som det fremgår af skemaet, er AFS da også flere gange

hurtigere end FFS, og det kan virkelig mærkes - faktisk tvivler man på, om der overhovedet læses på harddisken!

Af samme skema fremgår det, at AFS skriver en del hurtigere end FFS, men til gengæld læser lidt langsommere. Som altid skal man dog tage benchmark-resultater med et gran salt, og en lille praksistest med læsning og skrivning afslørede da også, at begge dele gik 15-20 procent hurtigere med FFS. I samme ånd skal nævnes, at AFS' angiveligt større forbrug af CPU-kraft afhænger kraftigt af harddisk-controlleren. Til testen benyttedes således en A1200 med intern 3,5"



Denne og lignende beskeder er vi nok nogle stykker, der er trætte af!

AT-harddisk - med SCSI-harddiske er der langt mere CPU-tid tilbage.

## PLADS, PLADS, MERE PLADS

Udover større hastighed byder AFS også på en bedre udnyttelse af harddiskpladsen, idet der ikke går så meget plads til spilde som med FFS. Her lod jeg mine utallige fonte sætte AFS på prøve, og dét med held - på en AFS-partition fyldte de ca. 10% mindre end på en FFS-partition. Dét er til gengæld også det maksimale, man skal forvente - det 'spild', der er med FFS, er netop størst ved mange små filer som f.eks. Amigaens bitmap-fonte, mens spildet ved større filer udgør en langt mindre del af den samlede plads.

## SIKKERHED

Det punkt, som AFS er blevet markedsført kraftigst på, er sys-

temets forbedrede datasikkerhed i forhold til FFS. Nok er AmigaDOS blevet mere stabilt med årene, men vi kommer jo alle ind imellem ud for et 'crash', og helt i tråd med Murphys lov sker det *selvfølgelig* altid, når der bliver skrevet til harddisken. Hermed opdateres harddiskens allokeringsstabeller m.v. ikke, og resultatet er velkendt - "Volume XXX is not validated"

Heldigvis kan problemet som regel udbedres mere eller mindre automatisk af systemet. Alligevel er det ikke altid lige sjovt at skulle vente i flere minutter, mens disken valideres - for slet ikke at tale om de få gange, hvor systemet *ikke* selv kan udbedre problemet. Dette problem hævdes AFS helt at fjerne, og det lykkes mig da heller ikke under testen på noget tidspunkt at få den forhadte besked frem - normalt er det ellers ikke noget problem! Uanset om man 'dræber' et program, mens det skriver, eller om man går til yderligheder og helt slukker maskinen - AFS er bare sikrere...

## KONKLUSION

AFS findes i to versioner, 'User' og 'Pro'. Forskellen er, at User-versionen kun må bruges på én harddisk, at harddisken højst kan være på 650 Mb, samt at flerbruger-filsystemer (som f.eks. under netværk) ikke understøttes. 'Pro'-versionen er helt fri for disse begrænsninger, men koster til gengæld dobbelt så meget.

Alt i alt hører AFS til den type programmer, man nægter at aflevere igen, når først man har fået fingre i det. Jeg kan blot ikke lade være med at få den kætterske tanke, at et ordentligt filsystem vel egentlig burde følge med Amigaen som standard, så mon ikke vi kan forvente at se en fremtidig AFS i en kommende Kickstart 3.2 eller 4.0?



## FastFileSystem:

### Tester directory manipulations hastighed

File Create	67 files/sec	CPU Available: 58%
File Open	157 files/sec	CPU Available: 32%
Directory Scan	455 files/sec	CPU Available: 9%
File Delete	273 files/sec	CPU Available: 19%

**Seek/Read 801 seeks/sec CPU Available: 8%**

### Testet med en 32768 byte, MEMF\_FAST, LONG-aligned buffer

Create file	862100 bytes/sec	CPU Available: 38%
Write to file	1229821 bytes/sec	CPU Available: 21%
Read from file	1820444 bytes/sec	CPU Available: 11%

**Average CPU Available: 23% CPU Availability index: 268**

## AmiFileSafe:

### Tester directory manipulations hastighed

File Create	161 files/sec	CPU Available: 2%
File Open	277 files/sec	CPU Available: 0%
Directory Scan	1602 files/sec	CPU Available: 0%
File Delete	257 files/sec	CPU Available: 0%

**Seek/Read 76 seeks/sec CPU Available: 81%**

### Testet med en 32768 byte, MEMF\_FAST, LONG-aligned buffer

Create file	1513627 bytes/sec	CPU Available: 0%
Write to file	1538422 bytes/sec	CPU Available: 0%
Read from file	1785856 bytes/sec	CPU Available: 18%

**Average CPU Available: 16% CPU Availability index: 186**

## AmiFileSafe 2.2

**Funktion:** Filsystem til disketter og harddiske

**Min. system:** Amiga med Kickstart 2.04 eller højere

**Producent:** Fourth Level Developments

**Udlån:** Betafon, tlf. 3314 1233

### Priser:

**User:** Kr. 298,- (Én harddisk, max. 650 Mb)

**Pro:** Kr. 598,-

### Fordele:

Imponerende sikkert

Hurtigt

Ingen ventetid ved directory-læsning

### Ulemper:

Ingen

**Vurdering: 11**

## Digital Video

Vi har alle produkter til digital video og audio bl.a. VLab Motion 2.5.

Få tilsendt information eller kom og få en demonstration.

**DraCo** Ny Amiga Grafik og Digital Video computer med 68060, super high-speed 24 bit grafik, SCSI 2, CDx4, Tower kabinet, OS 3.1, Parallele bussystemer m.m. Kan udvides med DEC Alpha 450/900 MIPS CoProcessor. Spørg efter priser.

Vi har alle nye **AMIGA computere**

**Tower Kabinet A1200/4000 2.995,-**

**PC kort til Amiga. Ring**

Fås med Pentium 75-150MHz CPU, PCI, RAM, 256Kb-1Mb Cache og alle PC porte.

**ShapeShifter MAC Emulator. 375,-**

Benyt Apple MAC software på alle Amiga'er.

**CyberVision 24bit Grafik kort 3.995,-**

**14" Farve MultiSync Monitor 1.895,-**

**15" Farve MultiSync Monitor 2.995,-**

Flat-Square. 1280x1024 NI. O.S.O. 80MHz.

Picture rotation, digital kontrol, Auto-deguass.

**TKR 28,8K Fax Modem 2.495,-**

**ISDN FastLink V.42bis 3.695,-**

Ekstern ISDN modem til alle computere.

**68040 kort til A4030 3.850,-**

**Oktagon SCSI 2 & RAM kort 1.495,-**

**Toccata Audio kort 2.995,-**

**PageStream DTP 3.x 1.995,-**

**A2000 CyberStorm 68060 6.950,-**

### CyberStorm 68060 8.995,-

Til A4000 og A3000. Med grundkort, CPU kort og 128MB RAM kort. 50-100MHz. Kan udvides med SCSI, Ethernet og Seriel kort.

Kommer snart: **WarpEngine 060 og 2-GO! RISC kort** (op til 2.000 MIPS).

**AT og SCSI harddiske** spørg efter dagspris

**4.3 GB Quantum Fast SCSI II 8.995,-**

**270 MB SyQuest 3,5" Drev 3.695,-**

**270 MB Medie 545,-**

**TEAC 4GB SCSI Streamer 4.895,-**

**100MB ZIP SCSI Drev og diske Spørg**

**NEC CD-ROM SCSI 1.480,-**

### Artec 24bit Scanner 5.495,-

\* A4 Flatbed scanner \* SCSI I & II

\* 600-2.400 dpi. \* Amiga software

Med Amiga software og A.D.Pro. loader. Lynhurtig SCSI indscanning. Kan udvides med Dias modul og ark føder.

### AMIGA 1200

**Blizzard 1220 4xSpeed + 4MB RAM 2.080,-**

**Blizzard 1230-50Mhz 2.100,-**

**Blizzard 1260 68060-50 6.295,-**

4-5x hurtigere end A4040. 64MB RAM plads.

**CD-ROM Quadra Speed 2.495,-**

**2,5" harddisk 80-810MB fra 950,-**

### Brother 660 Laser 6.295,-

\* 600 DPI med mikrofina toner \* 2 MB

\* 61 fonte \* 6 sider/min. \* Energy Star

Professionel laser printer til lavpris.

**B-660 PostScript modul 1.495,-**

Køb ingen laser uden PostScript I

**Epson Stylus IIs farve printer 3.295,-**

**TI MicroWriter Laser 3.695,-**

Nyt: Maxon Cinema 4D, TV Paint 3.0, Real

3D 3.0, ArtPad tegnebræt, Samplitude 21,

Digital Broadcaster Elite, LightWave 4...

### Få tilsendt info og priser

Vi har al professionel Amiga tilbehør samt video og audio udstyr (Hitachi, Pace m.v.)

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

## Scanteam 86181600

Fredensgade 42. 8000 Århus

Åben 10.00-17.30. Fax 86181601



# PASSWORD: CYBER

Vi har set på CyberSCSI, Phase5's første udvidelse til CyberStorm-serien, der er en hjælp i nøden, når ens interne IDE-controller hiver efter luft

Af Anders Lundholm

Hvorfor egentlig SCSI? Amiga 1200 og 4000 er født med et IDE-interface på bundkortet, således at brugeren kan installere 2 enheder - normalt harddiske. Alligevel kan det være frustrerende at være afskåret fra udstyr som scannere, DAT-streamere, CD-ROM- og SyQuest-drev.

## Phase5 må betragtes som pionerer inden for hardwareprodukter til Amigaen

SCSI kommer her ind i billedet som en mere professionel løsning, der tilbyder brug af 7 enheder og en langt hurtigere data-transfer. Det er endda muligt at bruge flere SCSI-controllere i en enkelt maskine, og man kan på denne måde komme op på at have tilsluttet op til 35 enheder i en Amiga 4000 (ekstra strømforsyning tilrådes!). Er det ikke nok, må man ty til en netværksløsning!

## Z3 I ULVEKLÆDER

Phase5 må betragtes som pionerer inden for hardwareprodukter til Amigaen, og dette er da

heller ikke deres første SCSI-kort. Før produkter som CyberStorm og WarpEngine kom på markedet, fandtes der ingen integreret 32bit-RAM-udvidelse og SCSI-II-controller til Amiga 4000. Phase5 imødekom denne mangel, og fik sit gennembrud med Fastlane Z3-kortet, der har vakt stor begejstring siden dets frigivelse.

Successen fra Fastlane Z3 har gjort, at Phase5 har valgt at basere sin første udvidelse til CyberStorm-serien på en videreudvikling af netop Fastlane Z3. Den eneste forskel mellem Fastlane Z3 og CyberSCSI er således udseendet. CyberSCSI installeres i slottet bag CPU-modulet, og leveres med et 80 cm SCSI-kabel til internt brug samt et stik til eksterne enheder.

## READ'N'WRITE ERRORS

Jeg fandt hurtigt ud af, at CyberSCSI-modulet lavede skrivefejl på mine IDE-harddiske ved kopiering af filer over 1 MB fra SCSI- til IDE-enheder. Dette skyldes den høje transfer fra SCSI-harddiskene, og kan afhjælpes ved at sætte 'MaxTransfer'-værdien ned

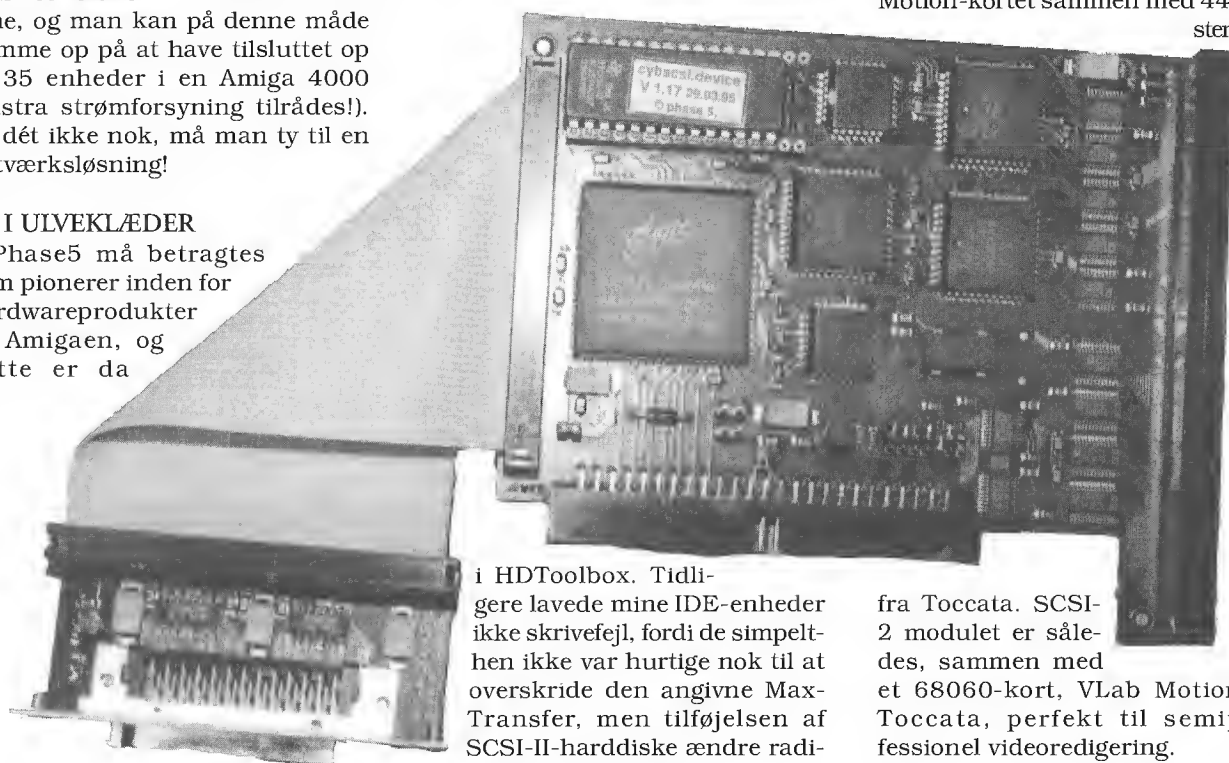
## FARTBØDER

Jeg må tilstå, at det gør et vist indtryk, når en 45 MB fuldskræms HAM8-animation bliver afspillet direkte fra harddisk uden hakker med 25 billeder i sekundet (fra

**SCSI-2 modulet er således, sammen med et 68060-kort, VLab Motion og Toccata, perfekt til semiprofessionel videoredigering.**

Scala). Hvor mine interne IDE-harddiske overfører ca. 2,5 MB i sekundet, blæser SCSI-II-harddiskene afsted med over 5 MB i sekundet - med en 64 KB-buffer.

Nogen vil nu påstå, at dette ikke er specielt højt for SCSI-II-harddiske, men det er værd at være opmærksom på, at dette er real-life-tests og ikke peak-performance, intern transfer-hastighed eller lignende 'laboratorie-værdier'. 5 MB/s er faktisk nok til at afvikle 90% JPEG-sekvenser (meget tæt på broadcast-kvalitet) fra VLab Motion-kortet sammen med 44 KHz stereolyd



i HDToolbox. Tidligere lavede mine IDE-enheder ikke skrivefejl, fordi de simpelthen ikke var hurtige nok til at overskride den angivne MaxTransfer, men tilføjelsen af SCSI-II-harddiske ændre radikalt denne tilstand.

fra Toccata. SCSI-2 modulet er således, sammen med et 68060-kort, VLab Motion og Toccata, perfekt til semiprofessionel videoredigering.



### Test af directory manipulerings hastighed

	Fujitsu	Quantum	Seagate	Cyberstorm
<b>File Create</b>	43 files/sec	83 files/sec	66 files/sec	670 files/sec
<b>File Open</b>	96 files/sec	311 files/sec	221 files/sec	1253 files/sec
<b>Directory Scan</b>	834 files/sec	801 files/sec	753 files/sec	7855 files/sec
<b>File Delete</b>	585 files/sec	643 files/sec	581 files/sec	1231 files/sec
<b>Seek/Read</b>	101 seeks/sec	165 seeks/sec	140 seeks/sec	5232 seeks/sec

### Tester med en 262144 byte, MEMF\_FAST, LONG-aligned buffer

	Fujitsu	Quantum	Seagate	Cyberstorm
<b>Create file</b>	1104448 bytes/sec	3154830 bytes/sec	2945438 bytes/sec	5701632 bytes/sec
<b>Write to file</b>	1769472 bytes/sec	3154830 bytes/sec	3370890 bytes/sec	14319616 bytes/sec
<b>Read from file</b>	1867856 bytes/sec	4189004 bytes/sec	3370890 bytes/sec	14483456 bytes/sec

**Fujitsu:** Fujitsu 850Mb SCSI-I/II  
**Seagate:** Seagate 1.2Gb SCSI-II

**Quantum:** Quantum 1 Gb FireBall SCSI-II  
**Cyberstorm:** Cyberstorm RAM (70 ns)

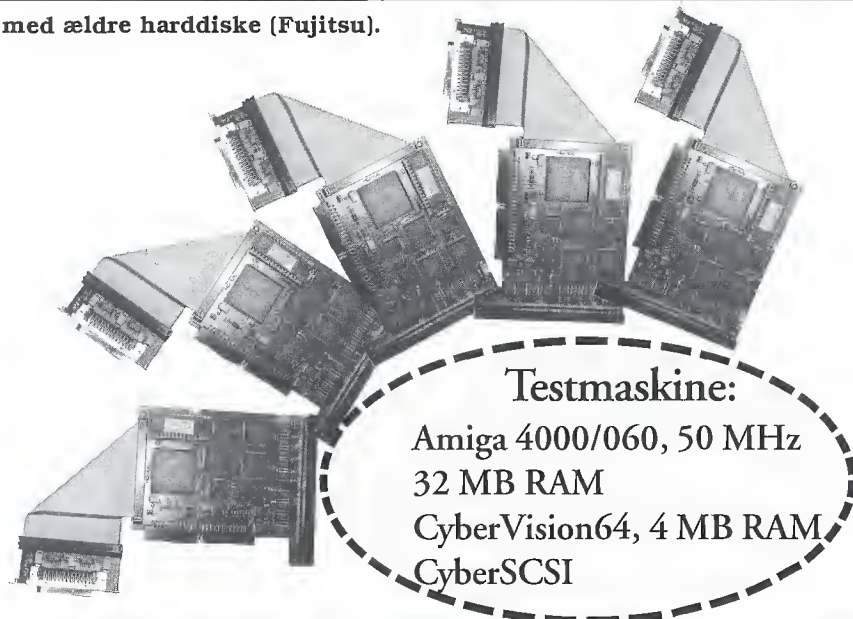
CyberSCSI viser en høj transfer, selv med ældre harddiske (Fujitsu). Vi lader billedet stå et øjeblik...

#### SOFTWARE

Da CyberSCSI er baseret på Fastlane Z3's hardware design, benyttes den samme software, der i forvejen var udmærket. Alt fra partitionering til 'Shut-down'-funktioner er til rådighed.

Hvis man ikke er så glad for ny software, er det også muligt at bruge Commodores egen HDTool-Box, der efter min mening er mere brugervenlig.

CyberSCSI leveres desuden med 'DynamCache', et intelligent og konfigurerbart cacheprogram, der giver hastigheden et ekstra nøk opad.



#### Testmaskine:

Amiga 4000/060, 50 MHz  
 32 MB RAM  
 CyberVision64, 4 MB RAM  
 CyberSCSI

### CyberSCSI-modulet appellerer udelukkende til CyberStorm-ejere

#### KONKLUSION

CyberSCSI-modulet appellerer udelukkende til CyberStorm-ejere, hvilket desværre afskærer mange fra at bruge kortet. De kan dog trøste sig med, at det ældre og kendte Fastlane Z3 har samme overførselshastighed, hvilket borger for et solidt produkt med baglandet i orden.

## CyberSCSI

**Funktion:** SCSI-II-controller til CyberStorm  
**Min. system:** A3000/A4000 med CyberStorm  
**Producent:** Phase5 Digital Products  
**Udlån:** M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444  
**Pris:** Kr. 1795,-

#### Fordele:

Meget stabilt  
 God dokumentation  
 God software  
 God terminering

#### Ulemper:

Ingen

**Vurdering:** 11



# CD-HJØRNET

I denne måned ser vi bl.a. på  
Aminet Set 2 og Meeting  
Pearls 3

Af Christian Estrup

Så sent som i nummer 10 kritiserede vi Amiga Technologies for ikke at have lanceret CD-ROM-bundles sammen med de nye Amigaer. Som du kan læse om andetsteds i dette nummer, er vore bønner blevet hørt, og dét er et tydeligt signal om, at CD-ROM er en væsentlig del af fremtidens Amiga. Dette vil forhåbentlig betyde, at vi i den nærmeste fremtid vil se 'rigtige' CD-ROM-titler (som f.eks. leksika), frem for de mange PD- og emne-baserede opsamlinger, vi har set indtil nu. Til sidstnævnte kategori hører også de CD'ere, vi har haft under luppen i denne måned.

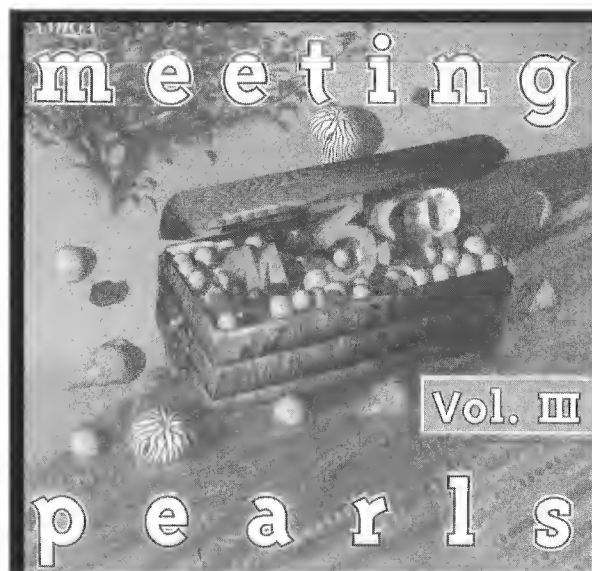
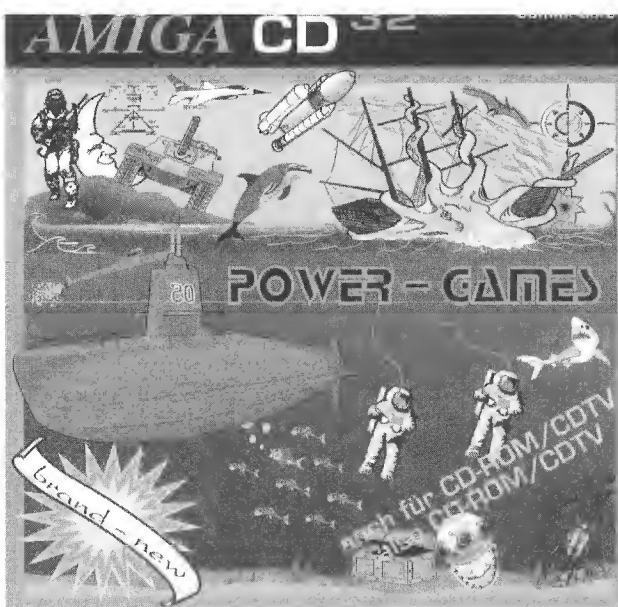
## POWERGAMES

Indrømmet, navnet stinker langt væk, men det gør selve CD'en faktisk ikke. Over 500 spil er der blevet plads til, og alle klassikerne er med (ja, også Deluxe Galaga!). Spillene er sorteret efter kategori, f.eks. action, adventure, sportsspil og Workbench-spil, og blandt sidstnævnte finder man bl.a. et fremragende syvkaale-spil.

Udover PD-spil indeholder CD'en også en række demoversioner af kommercielle spil, men her er det lidt for tydeligt, at CD'en ikke er af helt nyere dato. Blandt demoversionerne finder man således Stardust (nej, ikke Super Stardust!), Frontier og The Settlers.

Endelig indeholder CD'en også tips og tricks til nogle få spil, omend jeg synes, denne del er lidt for sparsom. Med over 500 spil ialt skulle der dog nok være underholdning til mange timer, og hvis man ikke allerede har en af de øvrige CD'ere med hundredevis af spil, er Power Games et udmærket valg.

Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444, Pris: Kr. 149,-



## MEETING PEARLS 3

Meeting Pearls-serien er blandt de mest populære CD-ROM-serier til Amigaen, hvilket nok skyldes den høje kvalitet og lave pris.

Ligesom sine forgængere indeholder også Meeting Pearls 3 et komplet TeX-system, nemlig PasTeX 1.4 på hele 96 MB, samt filmdatabasen Internet Movie Database på 39 MB! Netop filmdatabaser til Amigaen er for øvrigt et emne, vi tager op i næste nummer.

Herudover indeholder CD'en masser af guf til programmering, netværk, grafik og meget andet. Med lidt god vilje kan Meeting Pearls betragtes som en 'sorteret' og mindre 'anarkistisk' version af Aminet-CD'erne. At søgemulighederne er blevet forbedret, er naturligvis et ekstra plus, og til lige under en 'hund' er Meeting Pearls 3 en CD-ROM, enhver Amigaer med CD-ROM-drev bør have i samlingen.

Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444, Pris: Kr. 99,-





## GRAPHICS MEGA BUNDLE

*Graphics Mega Bundle* er et ganske beskrivende navn for denne opsamling af 3 top-CD'ere.

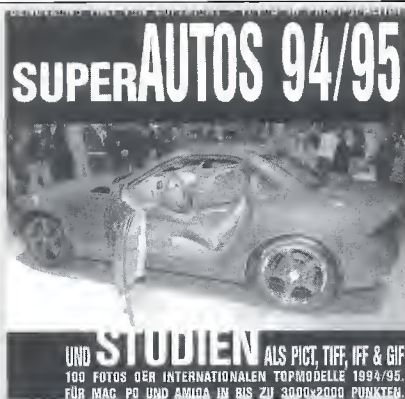
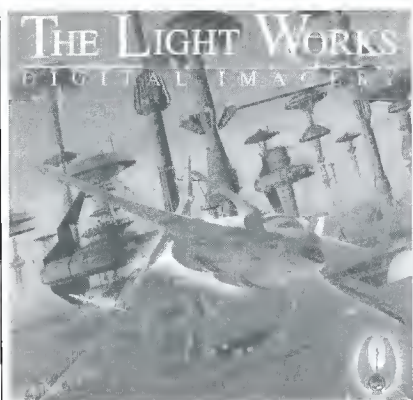
*The Light Works*, som vi omtalte i nummer 6, er en opsamling af det tyske raytracing-geni Tobias Richter. Med over 100 billeder og animationer samt adskillige objekter og textures hører *The Light Works* hjemme i enhver raytracers CD-rack.

*The Beauty of Chaos* er koncentreret om fraktaler, og det over 500 ialt, i opløsninger på op til 1140x890. Mange af fraktalerne er virkelig smukke, og vil f.eks. egne sig fortrinligt som Workbench-baggrunde. At man kan beregne tilsvarende billeder med flere PD-fraktalprogrammer, er en anden sag - og det tager jo også sin tid.

*Magic Illusions* er den tredje CD i bundlet, og her er indholdet koncentreret om de fascinerende 3D-stereogrammer. Omkring 200 af slagsen er der blevet plads til, plus naturligvis programmer, så man kan lave endnu flere.

Alt i alt får man god valuta for pengene med *Graphics Mega Bundle*, som man tidligere let kom af med det dobbelte for, hvis man købte CD'erne enkeltvis.

Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444, Pris: Kr. 299,-



## SUPERAUTOS 94/95

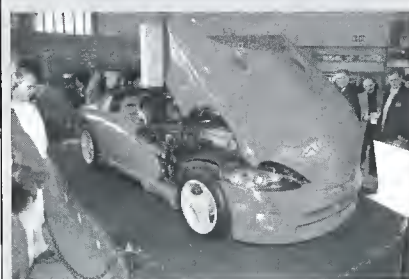
Her har et par tyske fotografer været på messe for dyre biler og taget lidt over 100 fotografier af de rare sager. Fotografierne er herefter blevet indscannet og lagt på CD'en i formaterne GIF, TIFF, 24bit-IFF, HAM8 og PICT. Kvaliteten er udmærket, men heller ikke mere. Til gengæld får man så lov til at bruge billederne i sine egne produktioner, helt uden licensafgifter.

Udover de scannede fotos indeholder CD'en absolut ingenting, altså ikke det sædvanlige store udvalg af viewere og konverteringsprogrammer. På den anden side: Hvem har ikke dem i forvejen?

Til 49 kroner er SuperAutos 94/95 en udmærket CD for bil-freaks, mens andre næppe har meget at komme efter.

Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444

Pris: Kr. 49,-



## AMINET SET 2

I nummer 10 omtalte vi Aminet 8, der ligesom sine forgængere indeholdt alt det nye fra Aminet, plus en stor samling musik-moduler. Aminet-CD'erne udkommer fremover hver anden måned, og har længe hørt til de mest populære.

I starten af dette år fik producenten så en god idé: Hvorfor ikke udgive *hele* Aminet på CD-ROM? Resultatet blev Aminet Set 1 med 4 CD'ere, som vi omtalte helt tilbage i nummer 3, og som siden har solgt ganske godt.

Nu er Aminet Set 2 så kommet, og det består, ligesom 1'eren, af 4 CD'ere med *alt*, hvad der er kommet på Aminet siden starten af året. Det er meget, for Aminets samlede indhold er på den tid blevet næsten fordoblet!

I forhold til 1'eren har man nu forsøgt at give hver CD en 'hovedoverskrift'. CD'erne indeholder således angiveligt Tools, Grafik, Fun og Mods (musik-moduler). Inddelingen virker dog lidt kikset - f.eks. er programmerings-værktøjerne med på 'Fun', mens kommunikations-softwaren er med på 'Mods'.

Dette er dog en skønhedsplet, der ikke piller ved, at Aminet Set 2 er den vel nok mest komplette samling af PD og Shareware til Amigaen overhovedet, og den kan spare én for mange dyre opkald til Aminet, når man *lige* skal bruge et bestemt program.

Udlån: M. R. Gruppen, tlf. 3332 4444

Pris: Kr. 299,-



# FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

## PREVIEW

Nu er det sikkert og vist - Interactive Binary Illusions' eventyr *Flight of the Amazon Queen* er ude til Amigaen

Af Morten Julin

Det var faktisk helt tilbage i vores sommernummer, at vi første gang kunne fortælle om *Flight of the Amazon Queen*, som allerede dengang skulle være lige op over. Efter flere måneders ventetid kunne man efterhånden med en vis ret frygte, at spillet ville lide samme skæbne som *Simon the Sorcerer II*, der jo blev trukket tilbage kort før sin frigivelse pga. den angiveligt 'usikre' situation omkring Amigaens fremtid - netop som maskinerne var på vej tilbage til forhandlernes hylder!

Al tvivlen er nu gjort til skamme, for nu er *Flight of the Amazon Queen* her, og vi har taget et lille smug-kig, inden den store anmeldelse, som vi bringer i næste nummer.

### IT'S HERE

*Flight of the Amazon Queen* er et godt, 'gammeldags', traditionelt eventyrspil i bedste LucasArts- eller Adventure Soft-stil. Spillet byder således på et brugervenligt peg-og-klik-interface, der lader spilleren koncentrere sig 100% om at spille.

Netop eventyrspil af den-



ne type har ellers gennem længere tid kun været PC-ejere forundt, lige fra *Day of the Tentacle* til nyere spil som f.eks. det meget roste *Discworld*.

Spillets baggrundshistorie har vi fortalt én gang før, men lad mig kort ridse den op for nye læsere: I rollen som piloten Joe King styrer du ned midt i junglen med filmstjernen Faye Russel, og på din vej efter hjælp støder du bl.a. på amazon-kvinder, pygmy-stammer (på 1,80 meter!) samt ikke mindst en hemmelig organisation, der har grumme planer med amazonerne.

Spillet praler af over 40 forskellige interaktive personer, 100 lokationer, fuld tale i CD-versionen og andet guf, så der er noget at se frem til. At spillet desuden byder på nydelig grafik og en god portion humor, gør det naturligvis kun bedre.

### UDE NU!

Som nævnt er *Flight of the Amazon Queen* ude NU, og dét til både Amiga 500, Amiga 1200 og CD32. Vi bringer naturligvis en fyldestgørende anmeldelse i næste nummer.





# ALIEN BREED 3D

Vi går totalt i coma over Team 17's nyeste genialitet

Af Christian Estrup

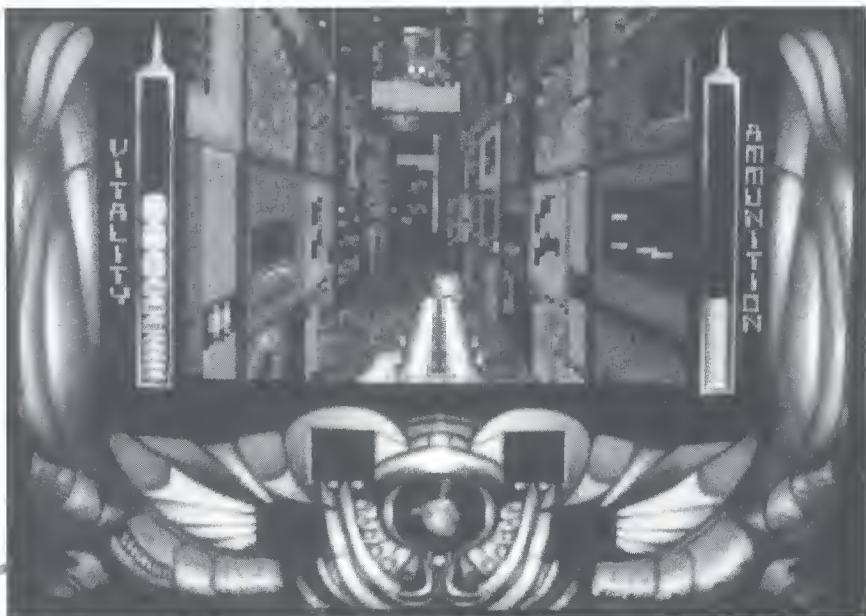
I nummer 10 anmeldte vi Fears, som Morten Julin var tydeligt begejstret for, og betegnede som den Amiga-DOOM-klon, der minder mest om sit forbillede - i hvert fald rent grafisk. Med hensyn til gameplay må Fears dog se sig distanceret med flere længder af Alien Breed 3D.

## DOOM ENDNU EN GANG

Grundlæggende adskiller Alien Breed 3D sig ikke fra så mange andre DOOM-kloner, og forhistoriens sædvanlige alien-vrøvl ændrer intet herved: Man render rundt i nogle gange og skyder på alt, hvad der bevæger sig, samtidig

### En af spillets flotteste detaljer er brugen af vand.

med at man samler våben, ammunition, key-cards og forbindskasser (energi). Fjenderne spænder meget bredt, lige fra røde firben, der blot skal have et enkelt geværskud, til de vildeste gigant-monstre, på hvem intet tilsyneladende bider.



Her er vi kommet til femte bane - et gang-kompleks, hvor fjenderne lurar bag hvert hjørne!

## DEN FULDE SKÆRM

Grafikken i Alien Breed 3D er i sagens natur en anelse kornet, men allé ligner det, det skal, og det er vel egentlig det vigtigste. 3D-verdenen indeholder endvidere alle de elementer, man kan forvente - trapper, broer, elevatorer osv.

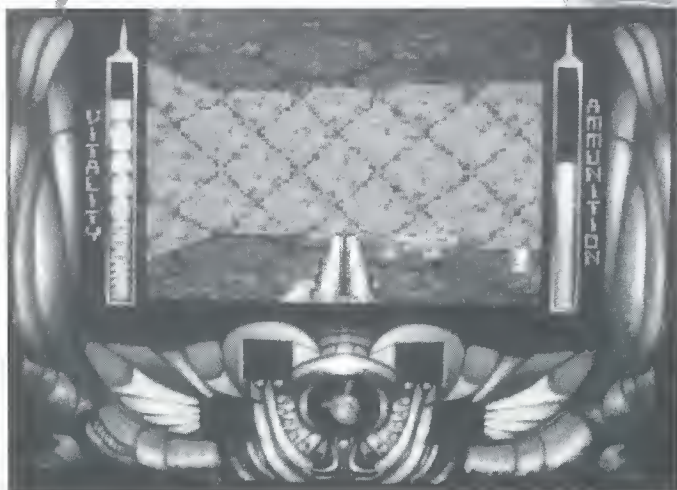
Spilleområdet fylder som udgangspunkt kun lidt over halvdelen af skærmen, men kan bringes til at fylde hele skærmen. Herved får man dog desværre ikke større overblik over omgivelserne - pixels'ne bliver blot større, hvilket

ikke ser særlig godt ud!

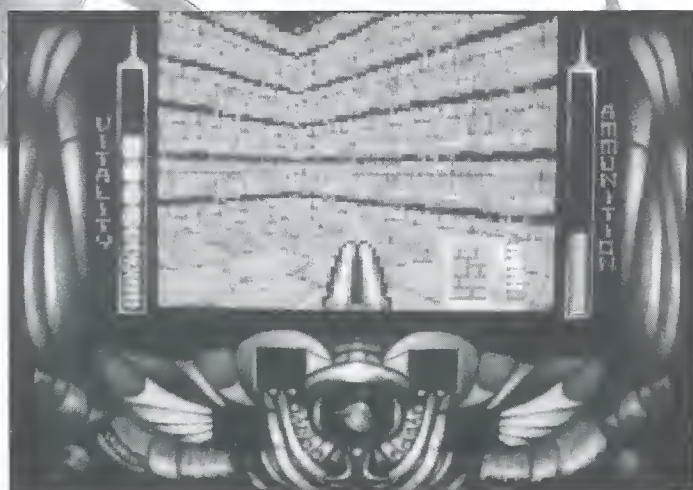
Som en pudsig detalje nævner manualen for øvrigt ikke, hvordan man aktiverer fuldskræms-moden, så her må man prøve sig frem, indtil man finder ud af, at det er med Enter på det numeriske tastatur!

## VANDKUNST

En af spillets flotteste detaljer er brugen af vand. I flere af gangene står man i vand til anklerne,



Nejjj, et gratis gevær!



Flere døre i spillet kan kun åbnes med et 'key-card' i en bestemt farve - her det grønne.



knæene eller mere, og flere steder skal man ned i bassiner for at hente våben, ammunition osv.

Allerede på første bane kan man således finde ekstra våben nede i et lille bassin, og dernedefra kan man så se op på vandoverfladen, der bølger ganske realistisk. Man kan endda se igennem vandoverfladen - f.eks. kan man se fjender gå rundt om bassinet! På samme måde kan man, inden man hopper i, ane, hvad der befinder sig dernede. Alt i alt en fuldstændig suveræn detalje, som selv PC-DOOM-klonerne ikke kan prale af. Way to go, Team 17!

Al den flotte grafik kræver naturligvis sit af hardwaren, og en standard A1200 'hoster' da også lidt over opgaven. Med 1220-kort er der næsten ingen slinger i valsen, og med 68030-kort er vejen banet til drømmeland...

***Alien Breed 3D's største mangel er uden tvivl, at spillet ikke indeholder en kortfunktion.***

## MONSTER-INTELLIGENS

I de fleste DOOM-kloner bringer fjendernes bevægelser mindelser frem om tidligere tiders platformspil - de bevæger sig blot rundt efter et forudbestemt mønster, eller, når det er mest avanceret, efter én hele tiden. I Alien Breed 3D virker fjenderne derimod mere intelligente, og kan således finde på at gemme sig bag en mur, dukke op og fyre løs på én og derefter skynde sig i skjul igen. Og hvis man tror sig sikker ved at hoppe ned i et vandbassin, kan man godt tro om igen - monstrene hopper nemlig gladeligt med! Spillet hører derfor ikke til de letteste, og med 3-4 timers dagligt spil skal man ikke regne med at komme igennem mere end 1-2 baner om dagen.

## UHYGGELIG LYD

Spillets lyd er en blandet fornøjelse. På den ene side er der slet ingen musik i diskette-versionen af spillet, da der ganske enkelt ikke var plads! På den anden side er lydeffekterne til skud, døråbninger osv. helt i top, og når man befinder sig under vand, lyder det virkelig sådan! Eneste minus er fjendernes skrig, der er lidt halv-



tamme.

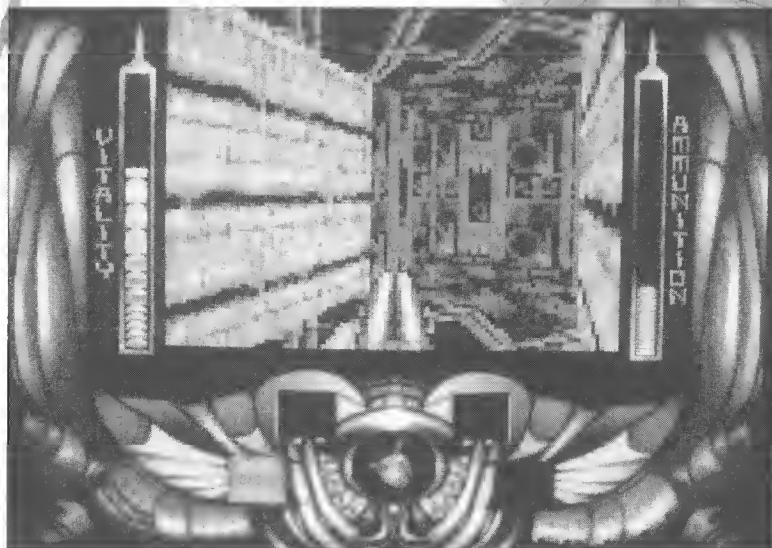
Faktisk er lydeffekterne ikke blot gode, de er også direkte uhyggelige. På et tidspunkt vadede jeg mere eller

***Hvis nogen skulle være i tvivl, er jeg TOTALT vild med Alien Breed 3D.***

mindre forvirret rundt på en bane i omkring 20 minutter uden at have mødt et monster, på jagt efter en udgang - som jeg selvfølgelig havde overset! På det tidspunkt var jeg sikker på, at jeg havde været overalt, og da der pludselig stod et stort grønt monster foran mig og gik i gang med at plaffe løs, gik jeg fuldstændigt ud af mit gode skind. Ganske vist fik jeg pløffet ham, men jeg var så chokeret, at jeg, da jeg lidt senere rendte ind i en 2-3 af hans venner, var prisgivet - Game Over! Nok var jeg klar over, at en gyserfilm kan påvirke folk en del, men et computerspil? Jo, den er god nok!

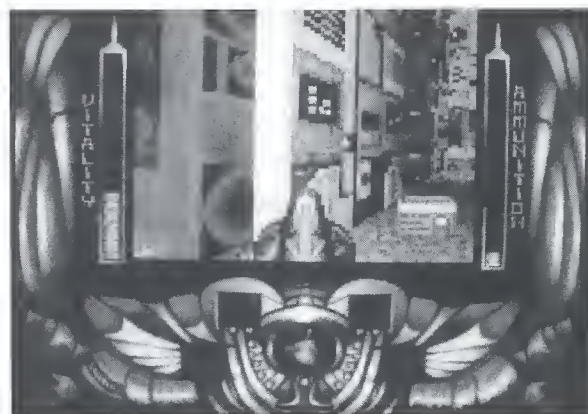
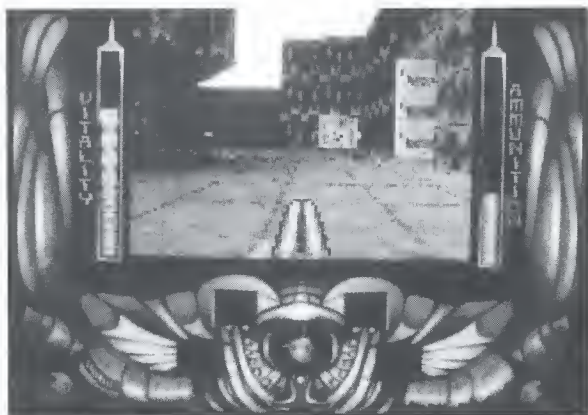
## HUSK BESKYTTELSE

Kopibeskyttelsen er den efterhånden velkendte fra Team 17, hvor man skal indtaste et bestemt tal fra et medfølgende kodehæfte, hvor koderne næsten står med sort på sort - altså ikke noget med fotokopier her. Taster man forkert, resetter maskinen, og man kan begynde forfra med at indlæse spillet - ikke videre brugervenligt. Nok er piratkopiering et



Ind i det røde rum, og vi bliver teleporteret til et andet sted på banen.





stort problem, men det er faktisk ikke helt let at spore sig frem til det rigtige tal, så man kunne godt få en ekstra chance. Under alle omstændigheder er det mest ærgerlige vel i virkeligheden, at det overhovedet er nødvendigt at indbygge en så effektiv beskyttelse.

**Faktisk er lydeffekterne ikke blot gode, de er også direkte uhyggelige.**

#### KOM TIL KORT - ELLER IKKE

Alien Breed 3D's største mangel er uden tvivl, at spillet ikke indeholder en kortfunktion - flere af banerne er nemlig ganske store, og således ikke helt lette at finde rundt på. Man kan ganske vist vælge at betragte det som en 'feature', der giver spilleren en ekstra udfordring, men det kræver en del god vilje!

#### GANG I DEN

Det allervigtigste i et spil er aldrig grafik, lyd, 'pop-detaljer' eller små gimmicks, men derimod det udefinérbare begreb 'gameplay'. Det er også hér, Alien Breed 3D's største force ligger. Efter at have

stiftet bekendtskab med indtil flere DOOM-kloner på Amigaen er jeg ikke i tvivl om, at Alien Breed 3D er den, der 'fænger' klart bedst. Man lever sig virkelig ind i spillet, og skal hele tiden lige prøve én gang til.

Sammenlignet med PC's DOOM (inklusive klonerne), er Alien Breed godt med, i hvert fald hvad angår gameplay. Jeg spiller i hvert fald aldrig DOOM eller lignende på PC mere - nu hedder det Alien Breed 3D!

#### KONKLUSION

Hvis nogen skulle være i tvivl, er jeg TOTALT vild med Alien Breed 3D. Grafikken er så god, som man kan forvente, lyden er i top, og gameplayet er aldrig set bedre. Netop game-

playet får i øvrigt endnu et pift (selv om man ikke skulle tro det muligt), hvis man spiller med - eller mod - en kammerat over link.

At spillet er temmelig voldeligt, vil selvfølgelig støde nogle, men på den anden side er volden og blodet på ingen måde overdrevet, som det ses i visse andre spil.

Faktisk forstår jeg slet ikke, at du stadig sidder og læser i bladet (jo, måske alligevel!). Alien Breed 3D fortjener at blive det største salgshit på Amigaen nogensinde, som enhver A1200- eller CD32-ejer med respekt for sig selv har. Køb det NU!

### Alien Breed 3D

**Formater:** A1200, CD32  
**Disketter:** 2  
**Harddisk:** Ja, 1,6 Mb

**Udvikler:** Team 17  
**Udgiver:** Team 17  
**Udlån:** M.R. Gruppen, tlf. 33324444

**Pris:** Kr. 399,-

**Grafik:** 91%

**Lyd:** 90%

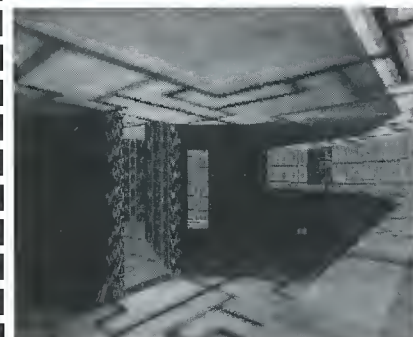
**Gameplay:** 97%

**Overall: 96%**

## STOP PRESS!

Kort før bladet gik i trykken, kom det os for øre, at Team 17 planlægger en Alien Breed 3D Special Edition Pack til udgivelse kort efter jul. Denne vil dels tilføje spillet en række nye, flotte effekter som f.eks. glas(!), gennemsigtige textures og en mulighed for at se op og ned. Dertil kommer to forskellige skærmopløsninger (192x128 og 320x256), valg mellem 256 eller 64 farver (så spillet også kan køre på en Amiga 3000) samt valg mellem pixelstørrelserne 2x2, 2x1 og 1x1! Endelig vil spillet understøtte grafikort.

Som om det ikke var nok, vil pakken desuden indeholde en komplet level-editor, hvor man kan designe sine egne baner, komplet med ny grafik, nye mønstre og nye lydeffekter. Der forlyder intet om, hvorvidt spillet desuden vil få tilføjet den savnede kortfunktion, men vis dét også er tilfældet, er vi efterhånden så tæt på en karakter på 100%, som man kan komme!





# ABONNENT-DISKETTEN

I denne måned byder vi på en rigtig lækkerbidsken, nemlig en spilbar demoversion af Team 17's kommende *Worms*

Af Christian Estrup

Efter nogle måneders udgivelsesmæssig tavshed, i hvert fald hvad angår egentlige 'hits', spytter navnkundige Team 17 nu to top-spil ud umiddelbart efter hinanden.

Først kom Alien Breed 3D, som på behørig vis bliver rost til skyerne andetsteds i dette nummer, og nu er udgivelsen af *Worms* lige op over.

## 1995 - ORMENS ÅR

Som det fremgik af vores store ECTS-reportage i nummer 9, forventer Team 17 sig en hel del af *Worms*. Spillet deltog oprindeligt i en konkurrence i det engelske Amiga Format, men blev temmelig overraskende kun nummer to. Af samme grund har netop Amiga Format mildt sagt ikke været de mest flittige til at omtale *Worms*...

Programmøren viste i stedet spillet til Team 17, og nu udkommer spillet så på hele 14 formater, og bakkes op af en massiv markedsføring under slogans som '1995 - Year of the Worm' og 'How big is YOUR Worm?'.

## ET GADEKRYDS?

Selve spillet er milevidt fra manganen et 'moderne' spil, idet der i usædvanlig grad er lagt vægt på humor og game-play frem for stort

opsatte visuelle effekter. *Worms* minder mest af alt om en blanding af de klassiske Lemmings-spil og Scorched Tanks: En række små orme skiftes til tage et 'træk' ved at bevæge sig frem og tilbage på banen og skyde efter hinanden med alskens mere eller mindre underlige våben, lige fra bazookaer til bananbomber!

Ligesom i flere Scorched Tanks-kloner genereres banerne tilfældigt, hvilket angiveligt giver mulighed for intet mindre end 4 milliarder forskellige baner, så der skulle være variation nok til et godt stykke tid fremover.

## LÆS MERE...

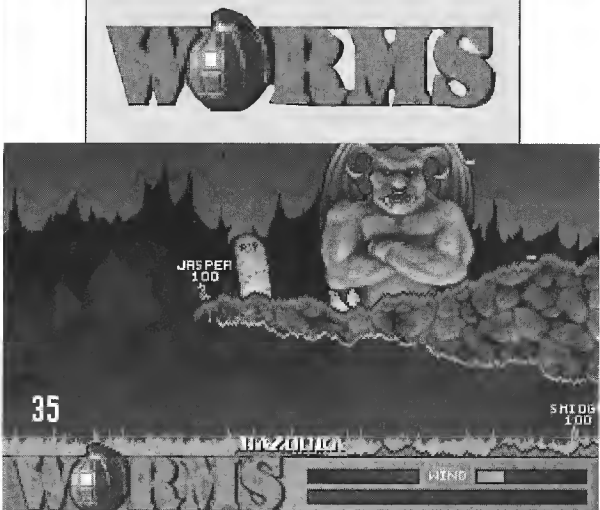
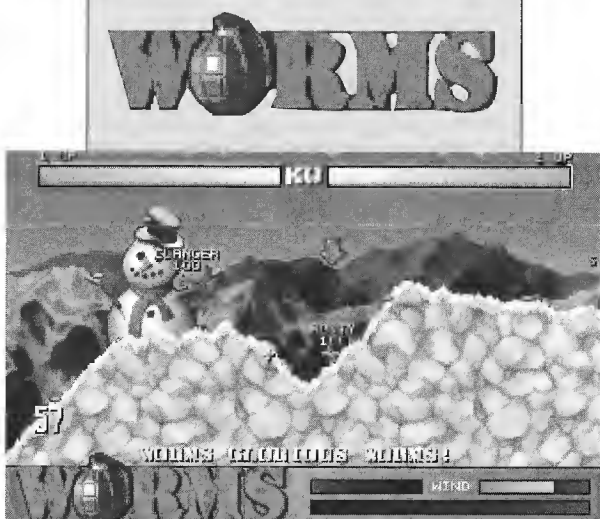
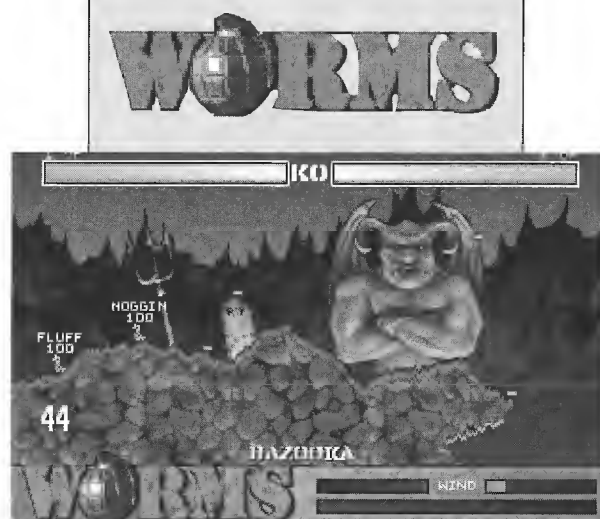
- i næste nummer, hvor vi anmelder den endelige version af *Worms*.

## SÅDAN GØR DU

Demoversionen af *Worms* fylder hele to disketter, og skal derfor først pakkes ud. Til dette formål skal du bruge to tomme disketter.

Selve udpakningen fungerer ganske enkelt: Sæt abonnent-disketten i diskettedrevet, tænd Amigaen og følg instruktionerne på skærmen. Når begge disketter er pakket ud, kan du gemme abonnent-disketten væk - for at spille spillet skal du nemlig kun bruge de to udpakkede disketter. Sæt nu disk 1 i drevet, genstart Amigaen og skift diskette, når du bliver bedt om det.

Under spillet bruger du musen til at vælge våben med, piletasterne til at bevæge dig med og sigte, og mellemrumstasten til at skyde.





# The Party 1995

## 5 t h A n i v e r s e r y

### 5 års jubilæum

The Party blev i år tildelt "The Anarchy Award" for at have været den vigtigste begivenhed i 1994. Det er derfor med stolthed at vi byder velkommen til vores 5 års jubilæum, som gerne skulle være en ekstra stor oplevelse for gæsterne!

### The Party???

The Party er det store årlige træf for computer-folket fra både ind- og udlandet. Om du er expert eller spille-freak det betyder ikke noget.

The Party er stedet hvor du finder nyt software, nye venner og ny viden.

### 24 Timer i døgnet

The Party er stedet hvor der er gang i den døgnet rundt. Masser af konkurrencer med store præmier, koncerter, Tekno-Rave, demonstrationer, konferencer, Rollespils tuning, computerspils konkurrencer, Lasergame og Virtual Reality center hvor du kan prøve det sidste nye i VR. Ud over det er der døgnet rundt underholdning på storskærmen.

### Hvor og hvornår

The Party begynder d. 27 december kl.10.00 og slutter d. 29 december med præmie overrækkelsen til de bedste deltagere i konkurrencerne.

The Party bliver afholdt i Dronning Magrethe hallen i Fredericia, hvor der er plads til over 4000 gæster i hallen. Der er naturligvis en sovehal ved siden af party hallen, og hallens cafeteria har døgn åbent!

### Hvad venter du på

Ligemeget hvilken computer du bruger og hvor dygtig du er så er The Party en oplevelse du sent glemmer!

Har du fået blod på tanden og vil vide mere eller melde dig til - så kontakt os endelig!

### Adresser

Party hallen:  
Dr. Magrethe Hallen  
Vester ringvej 101  
7000 Fredericia

The Party:  
The Party 1995  
Postbox 755  
9100 Aalborg

### Info & Tilmelding

The Party-Phone:  
(+45) 98625859

The Party BBS:  
Mainline BBS:  
(+45) 98153062  
(+45) 98153562

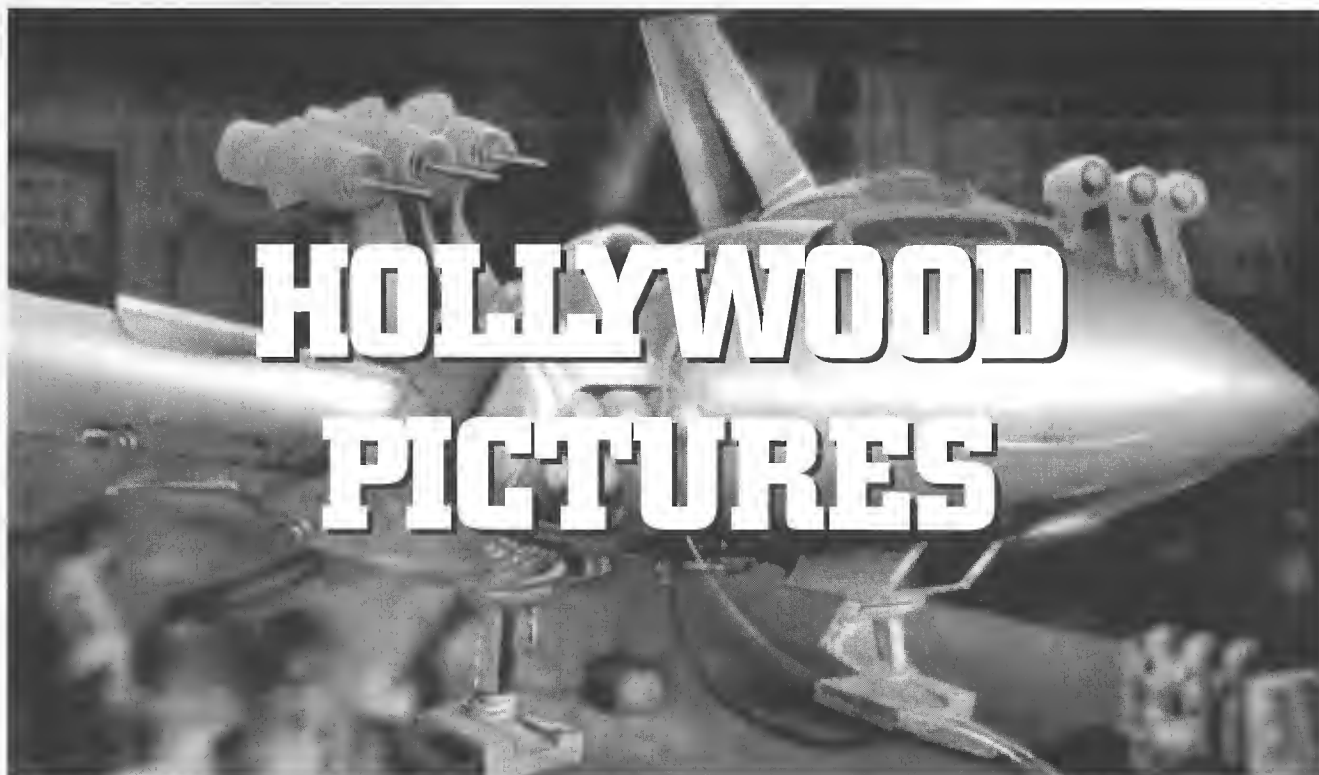
The Party E-mail:  
Internet:  
theparty@cybernet.dk  
(Nu også snart WWW-info)  
Fidonet: 2:238/67.1

### JA!, vi skal til The Party 1995

Navn / Handle.....:			
Gruppe & Land.....:			
Antal personer.....:			
Antal computere.....:			
Ønskes bordresavation.....:	Amiga	Pc	C-64
	Ja	Nej	

Hvis du vil tilmelde dig: Udfyld denne registrering og send den til The Party





Har du altid drømt om at blive en stor filmmagnat? Med Hollywood Pictures får du chancen

Af Morten Julin

Hollywood Pictures har et par lighedspunkter med Biing, som vi anmeldte i nummer 10. For det første er spillet på tysk, og ligesom med Biing skal man nok skyde en hvid pind efter en engelsk version. For det andet er der tale om et manager-spil.

Her hører lighederne dog også op, for hvor Biing satte spilleren i chefstolen for et hospital, skal man i Hollywood Pictures agere film-magnat. Hollywood Pictures er også en *anelse* mindre end Biing, idet spillet kun breder sig over beskeden 3 disketter. Endelig har humoren slet ikke samme fremtrædende plads i Hollywood Pictures, som den har i Biing.

#### AV MIN ARV

Spillets udgangspunkt er, at man har arvet ét stk. biograf samt 20.000 D-Mark, og dét naturligvis uden på forhånd at have nogen som helst viden om, hvordan man driver sådan en indretning.

Nå, men man må jo bare gå på

med krum hals. Først og fremmest skal der lejes nogle film, og disse findes i alle tænkelige genrer, fra børnefilm over science fiction og drama til kærlighedsfilm - sågar erotik.

**Spillets udgangspunkt er, at man har arvet ét stk. biograf samt 20.000 D-Mark.**

Herefter skal det besluttes, hvilke film der skal vises i hvilke af biografens 5 sale. Disse har naturligvis forskellig tilskuercapacitet, så det gælder om hele tiden at spille top-filmene i de største sale. Man skal ligeledes tage stilling til, hvornår på dagen filmene skal spilles, og hér er det naturligvis

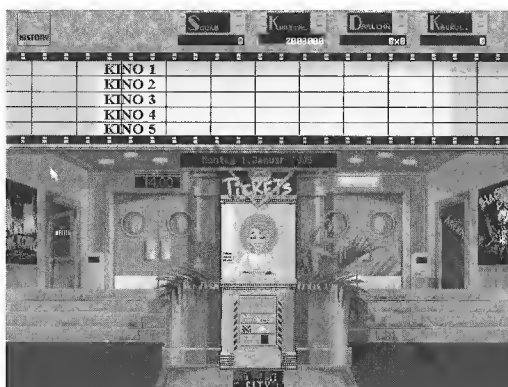
smart at placere børnefilm *tidligt* på dagen og gyserfilm *sent*. Endelig skal man fastsætte billetpriserne.

#### WE'RE ROLLING

Når alle disse ting er besluttet, går spillet rigtigt i gang. På et lille ur kan man følge med tiden(!) og hele tiden se, hvor mange besøgende der er i de 5 biografale. Når dagen er gået, får man så en oversigt over indtægter og udgifter, og en ny dag kan begynde.

I denne del af spillet skal man i perioder blot læne sig tilbage og vente på, at kasseapparatet begynder at ringe, og da er det rart, at man har mulighed for at justere, hvor hurtigt tiden går, så man ikke skal vente alt for længe.

At være biograf ejer er dog ikke mere ferie, end at man naturligvis løbende skal holde øje med filmhittisterne. Disse fremkommer automatisk hver uge, og er en ny film strøget helt til tops, er det nok en god idé at besøge udlejningsbureauet...





## HJEMMEVIDEO

Når man har vænnet sig til sit nye hverv, og det begynder at blive en smule ensformigt, kan man gå i gang med at indspille sine egne film. Dette koster dog kassen, hvorfor det er en god idé at have dels et godt kapitalgrundlag, dels et godt forhold til den lokale bank.

Når pengene rækker til det, skal man så tage hånd om alle de praktiske ting, der er i forbindelse med en films tilblivelse. Der skal hyres instruktør, kamerafolk, special effects-folk osv., samt naturligvis skuespillere.

### **Filmen bliver naturligvis revet sønder og sammen af avisernes kritikere.**

De fleste personer, man har mulighed for at hyre, har temmelig genkendelige navne. F.eks. kan man lade filmen instruere af M. Scerose, S. Spielborg eller S. Rollack, og hvad med at give hovedrollen til Schwarzenegger eller Streusand?

Alt dette koster naturligvis, og her gælder det, som mange steder i virkelighedens verden, at jo højere pris, jo højere kvalitet.

## DREJ BOGEN

Nu er det selvfølgelig ikke nok med en masse mennesker - man skal også beslutte filmens genre, samt hvornår den skal foregå.

Endelig skal der bruges en drejebog. Denne kan man enten få tilbudt af én eller anden kändis, eller også kan man skrive den selv. 'Skrive' er måske så meget sagt, for det eneste, man skal gøre, er at konstruere en sætning, der beskriver filmens hovedtema. Denne opbygges af fem ord, som man vælger fra en liste, i rækkefølgen tillægsord, navneord, udsagnsord, tillægsord, navneord. Et eksempel kunne være 'Ængstelig Baby Bekæmper AIDS-syg Alien'!

## FILM-FIT

Det var dog en frygtelig masse ting, man skal tage stilling til, tænker du måske - og så har jeg endda ikke

nævnt dem alle! Som om det ikke var nok, skal der naturligvis også være sammenhæng i tingene. F.eks. er der ingen grund til at betale i dyre domme for special-effects til en kærlighedsfilm, mens det nærmest er alfa og omega i en science fiction-film.

## DEAR OSCAR

Når filmen er færdig, hvilket ikke tager under 50 'dage' (med eller uden forsinkelser), er den klar til verdens-turnéen - udover, at man naturligvis kan fremvise den i sin egen biograf. Filmen bliver naturligvis revet sønder og sammen af avisernes kritikere, og hvis man er rigtig uheldig, lytter biografgængerne til denne kritik - modsat i virkelighedens verden!

Dertil kommer, at man har mulighed for at vinde forskellige priser inkl. Oscars, hvilket yderligere vil tiltrække publikum og dermed få bankkontoen til at bugne.

## VARIATION - MÅSKE

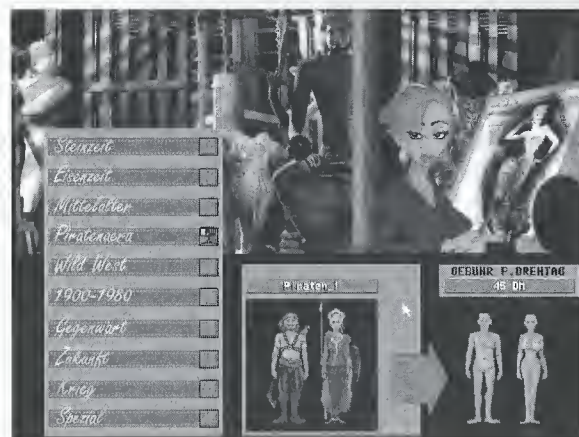
Hollywood Pictures er et ganske varieret spil, i hvert fald det første stykke tid, man spiller det. Man kan let bruge en dags tid på at mestre kunsten at placere de rigtige film i de rigtige sale på de rigtige tidspunkter til de rigtige priser, og når man så bliver træt af dét, kan man vende sig mod film-studiet.

Når man først har prøvet at lave nogle film, bliver spillet dog let en smule ensformigt, og man indser, at der mangler såvel bredde som dybde. Ikke at jeg har noget som helst at udsætte på udvalget af film, skuespillere, instruktører, kulisser osv. - det er bare ikke helt nok.

## KONKLUSION

Grafikken i spillet er OK, og kan vel bedst betegnes som 'funktionel'. Musikken er egentlig meget 'funky', omend instrumenterne lyder temmelig primitive og gammeldags.

Hollywood Pictures er et ganske originalt spil, som nok skal finde



sine tilhængere blandt Hollywood-freaks. Fans af managerspil vil nok finde spillet en anelse for simpelt, men personligt havde jeg rigeligt med underholdning ganske længe - indtil jeg havde prøvet det hele, hvilket trods alt sker lidt for hurtigt.

## Hollywood Pictures

**Formater:** A500  
**Disketter:** 3  
**Harddisk:** Ja, 2,3 Mb

**Udvikler:** Starbyte  
**Udgiver:** Starbyte  
**Udlån:** M.R. Gruppen, tlf. 33324444  
**Pris:** Kr. 449,-

**Grafik:** 78%  
**Lyd:** 76%  
**Gameplay:** 80%

**Overall: 79%**



# KORT OG GODT

I denne måned byder vi på endnu en DOOM-klon samt et nyt 3D-texturemap-racerbilspil

Af Morten Julin

## XTREME RACING

Efter det skuffende Virtual Karting er det let at være skeptisk, når der meldes om endnu en gang 3D-texturemappet kørsel. Udgiveren er Black Magic, der også stod bag Gloom, og spillets navn er så beskedent som XTreme Racing - og det lyder faktisk temmelig 'extreme'. Op til 8 spillere (4 pr. maskine, 2 kan linkes sammen) kan vælge blandt 8 forskellige biler og køre mod hinanden på et rigt udvalg af baner, herunder i vandet og i rummet!

Spillet indeholder en speciel 'Battle Mode', hvor det ikke gælder om at komme først, men derimod om at udrydde modstanderne med de våben, man kan samle op rundt omkring på banerne. Herudover indeholder spillet naturligvis den obligatoriske mulighed for at opsamle penge til køb af bedre motor, bremses osv.

Alt i alt lyder XTreme Racing således som en slags 3D-version af Roadkill, bare med langt flottere grafik, så der er noget at se frem til, når spillet kommer på gaden - hvilket skulle ske på denne side af jul.

Formater: A1200, CD32



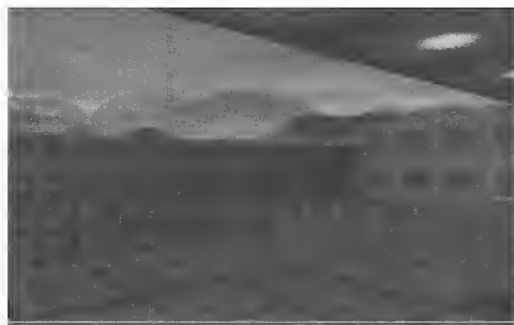
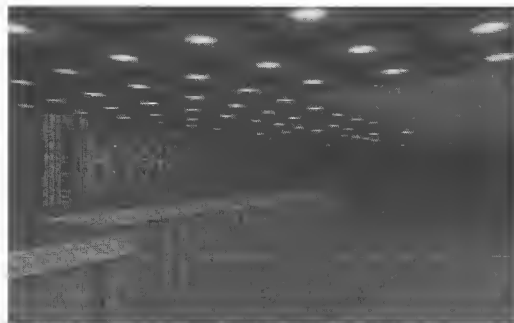
## BREATHLESS

Dårligt er man kommet sig over Team 17's fantastiske Alien Breed 3D, før endnu en DOOM-klon til Amiga 1200 melder sin ankomst. Navnet er Breathless, og udviklerholdet bag er et hidtil ubeskrevet blad, nemlig italienske Fields of Vision. Skærbilleder fra spillet har cirkuleret længe, men dét kan man jo i sig selv ikke bruge til noget. Alligevel var forventningerne skruet godt i vejret, for skærbillederne var mildt sagt imponerende - kunne det virkelig lade sig gøre på en Amiga?

## BREATHLESS - JA!

For nylig udsendtes så en skrabet demoversion, hvor man rent faktisk kunne gå rundt i gangene og se fjenderne - som dog ikke angriber én. Lad mig med det samme slå fast, at den ikke skuffer! Grafikken - herunder opløsningen - slår alt, hvad der hidtil har været set til Amigaen, og det kører ganske flydende på en A1200/030. Ejere af mindre kraftige A1200'ere har dog rigelige muligheder for at indstille skærm-størrelse, opløsning og detaljer i grafikken, så det bedre passer til maskinens kræfter.

Som om alt dét ikke var nok, hævder udviklerne endda, at demoversionen er over et halvt år

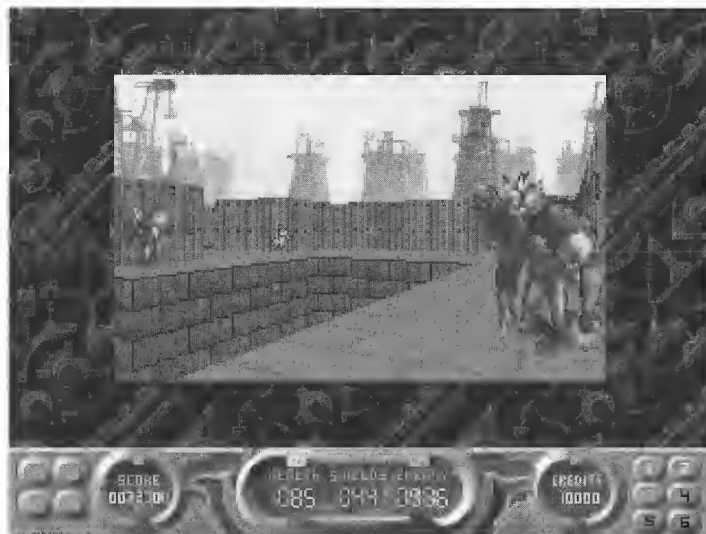


gammel, og at den færdige udgave af spillet vil være langt flottere. Som 'bevis' har man vedlagt en række skærbilleder fra spillet, som det ser ud p.t., og en 'rigtig' spilbar demo-version skulle endvidere være lige på trapperne.

## GLÆD DIG

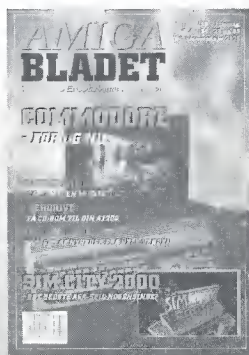
- for den helt færdige udgave af Breathless skulle være ude på denne side af jul, og hvis den lever bare nogenlunde op til demoen, får Alien Breed 3D meget hård konkurrence.

Formater: A1200





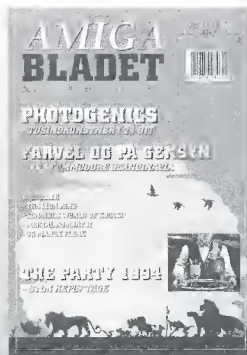
# Bestil gamle numre af Amiga-Bladet!



## Amiga-Bladet #1

Abonnent-Diskette:

1. PucmanWorlds
2. Filer (å lå Dir-Opus)



## Amiga-Bladet #2

Abonnent-Diskette:

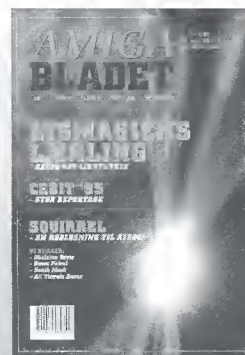
- Fears, Demomaniac,  
Poing 2.2



## Amiga-Bladet #3

Abonnent-Diskette:

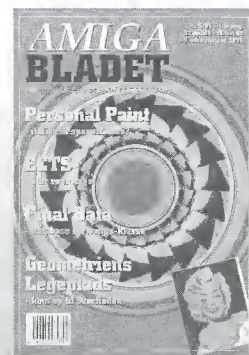
- Deluxe Galaga, Deluxe  
Pacman, VirusChecker



## Amiga-Bladet #4

Abonnent-Diskette:

- Alien Breed 3D, demo-  
ver., Soma Lotto, demo



## Amiga-Bladet #5

Abonnent-Diskette:

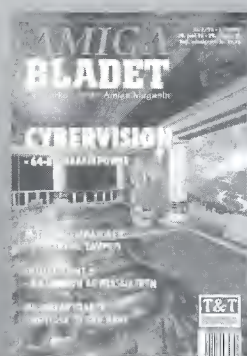
- Antivirus killer diskette.  
10 forskellige 'killers'.



## Amiga-Bladet #6

Abonnent-Diskette:

- Super Skidmarks,  
demoversion



## Amiga-Bladet #7

Abonnent-Diskette:

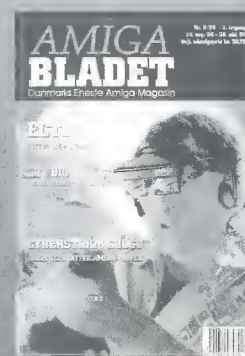
- Ultimate Soccer Man-  
ager, demoversion



## Amiga-Bladet #8

Abonnent-Diskette:

- 2,6mb seje programmer  
& utils!



## Amiga-Bladet #9

Abonnent-Diskette:

- The Big Red Adventure,  
demoversion



## Amiga-Bladet #10

Abonnent-Diskette:

- Utilities. 11 forskellige  
hjælpeprogrammer.

# Få ét nummer af Amiga-Bladet, incl. abonnement diskette for kun:

# 35.-

**Bemærk!** Det er ikke længere muligt at bestille blade/disketter separat

Jeg ønsker at bestille følgende Amiga blade:


☐

Jeg har vedlagt en check på det samlede beløb

☐

Jeg ønsker at få mine varer sendt pr. efterkrav (+39.-)

☐

Jeg har indsat pengene på giro 393-0408

Skriv tydeligt med blokbogstaver!

Navn

Adresse

Postnr./by

Evt. tlf.nr.

**T&T**  
Media

Sendes  
ufrankeret

T&T Media  
betaler portoen

Postboks 844

+++ 3093 +++

2400 København NV



# AMI-COM

Vi har tidligere opfordret landets mange Amiga-klubber til at skrive et par linjer om sig selv. Hurtigst ude var Ami-Com fra Esbjerg

Af Joakim Recht, Ami-Com

Klubben har åbent alle ugens 7 dage, som regel over 40 timer ialt. Egentlig er Ami-Com både en computerklub og en ungdomsklub, hvor alle uanset interesse kan komme. Klubben bruger dog kun penge på computer-relaterede formål.

Gennemsnitsalderen i klubben er ca. 16-17 år, men det tal dækker over en medlemsskare på p.t. 36 medlemmer i alderen 11-40 år, så der er plads til alle.

## ØKONOMI

Klubben er i den heldige situation, at Esbjerg Kommune stiller en kælder på en skole gratis til rådighed for medlemmerne, komplet med gratis el, varme osv. Lokalet er dog efterhånden for lille til de mange medlemmer, og man arbejder derfor på snarest muligt at flytte.

Til den daglige drift får klubben endvidere et lille tilskud fra kommunen, men den vigtigste ind-



Escom oplever en stærkt stigende popularitet hos Amiga-ejerne!

tægtskilde er alligevel baren, hvor medlemmerne kan købe sodavand, slik, toast osv.

## IKKE KUN AMIGA

Ami-Com er ikke kun en Amiga-

klub, omend Amigaen har den mest fremtrædende plads. For tiden har klubben 4 Amigaer og 1 PC'er (endnu én er på vej) til rådighed, omend disse ikke direkte ejes af klubben. Man er således 100% afhængig af, at medlemmerne tager deres egne computere med.

## KREATIVITET

Klubben har gennem tiden afholdt en del turneringer, både på Amiga og PC. Deciderede kurser har der ikke været den store interesse for blandt medlemmerne. Alligevel arbejdes der meget kreativt med f.eks. programmering, hvilket på Amigaen foregår i Blitz Basic. Det er f.eks. dette programmeringssprog, klubbens medlemskartotek er programmeret i.

Heller ikke på hardwarefronten skorter det på kreativitet i klubben, hvor medlemmerne altid er friske på at lave 'alternative' installationer.

Udover disse aktiviteter udgiver klubben naturligvis et blad, kaldet "?", med nyheder, læserbreve, anmeldelser osv.

Skulle du have fået lyst til at høre nærmere om Ami-Com, kan spørgsmål rettes til klubbens formand:

Joakim Recht  
Præstemarksvej 33  
6710 Esbjerg V, Tlf.: 7515 0239

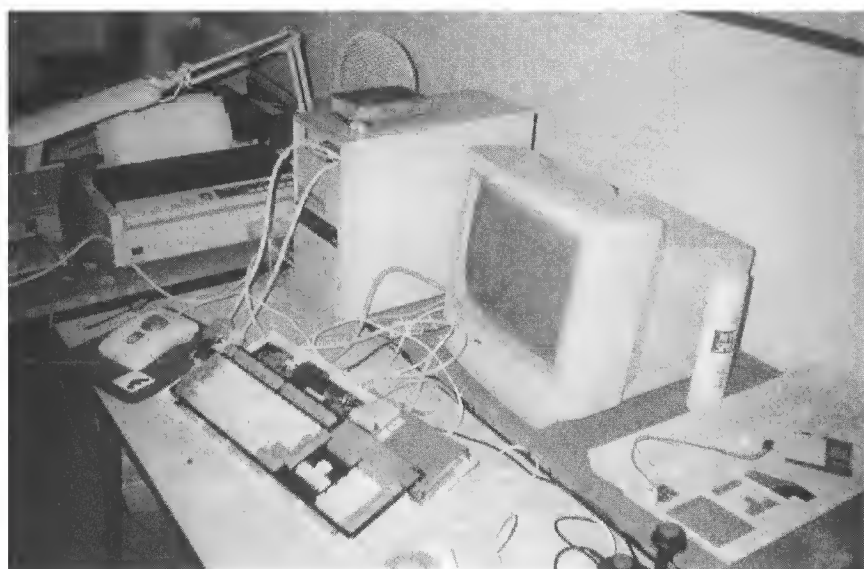
Du kan også blot komme forbi klubben, der har åbent hver aften fra 19-22, i kælderen på:

Guldager Skole  
Guldager Skolevej 12  
6710 Esbjerg V

Klubben er for øvrigt til stede på The Party 1995 i Fredericia.

## FORTÆL, FORTÆL

Synes du også, at din klub fortjener et par ord med på vejen, så send os et par linjer, eller måske endda en lille artikel.



Kreativiteten hos medlemmerne er i top - her er en Amiga 1200 således blevet delvist indbygget i et minitower-kabinet.



# GAMEPOWER

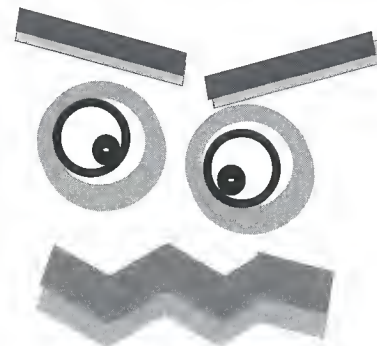
64 sider, spækket med de sejeste tips, tricks, levelkoder og hvad man ellers kan forestille sig af snyderi'er - Eller skal vi hellere sige hjælpemidler? Denne bog omhandler udelukkende Amiga spil, og er på dansk - Ikke noget engelsk PC sjov hér.

**GAMEPOWER** er lavet af folkene som står bag Amiga-Bladet!

*Først til mølle - Først igennem spillet!*

99.-

BOGEN MED TIPS OG TRICKS TIL DINE AMIGASPIL!  
**GAMEPOWER**

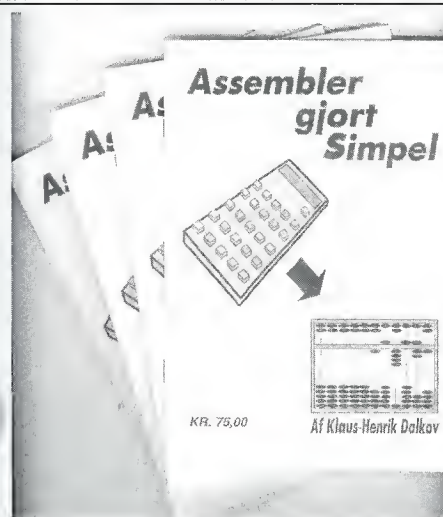


NR. 1 1995 1. ÅRGANG

## Assembler gjort Simpel

Har du et brændende ønske om at komme igang med at programmere din Amiga? Man kan programmere i mange forskellige 'sprog' på en Amiga - Pascal, C, basic, Fortran m.fl. Men intet sprog er så hurtigt som assembler. Assembler programmering er et meget direkte sprog, så man kan programmere hardware'en direkte, hvilket giver uanede muligheder, hvis man f.eks. laver spil, demo'er eller andet som kræver meget af computeren. Denne bog giver dig en god og nem indsigt i assemblerens forunderlige verden.

75.-



## Den Civiliserede Håndbog

I spillet civilisation gælder det om, præcis som i virkelighedens verden, at grundlægge byer og basere sin styring efter vækst og rigdom. DIN civilisation tager sin begyndelse i en forhistorisk omvandrende stamme, der netop har nået det punkt i udviklingen, hvor grundlægning af byer kan betale sig. Dit første skridt er derfor at få grundlagt en by og derfra ekspandere.

Når din civilisation vokser, vil dine byer spredes over en betragtelig del af dette kontinent, eller måske over flere kontinenter. - *En civilisation er begyndt!*

**Et godt supplement til spillets manual.**

60.-



**JA TAK**, Jeg bestiller hermed følgende hæfte(r):

- ☐ Assembler gjort Simpel    ☐ Gamepower  
☐ Den Civiliserede Håndbog

Min bestilling skal sendes til: (Blokbogstaver)

Navn: .....

Adresse: .....

Postnr/by: .....

Telefonnummer: .....

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages højde for eventuelle trykfejl samt udsolgte varer.



Sendes  
ufrankeret

T&T Media  
betaler porto

Postboks 844  
+++3093+++  
2400 København NV



# SNYDEHJØRNET

Af Morten Julin

Igen er Snejdehjørnet på pletten med masser af snyd til alle former for spil. Husk på, at også DU kan bidrage til Snejdehjørnet - hver måned trækker vi lod blandt indsenderne, og vinderen modtager et af de nyeste spil.

Vinderen i denne måned er en trofast bidragyder, nemlig Morten Skov, Odense SV, der endnu en gang har indsendt en række koder. Tillykke til Morten - din spilpræmie er på vej!





## GLOOM

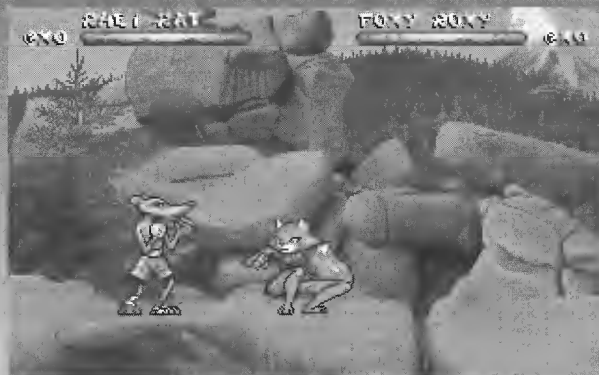
Hvis du er til lidt 'hacking', er her et tip til Black Magics udmærkede Doom-klon: På disk 2 i 'misc'-kataloget finder du en fil ved navn 'script'. Denne fil er pakket, så den skal først pakkes ud - enten med en XPK-pakker eller Crunchmania. Indlæs nu filen i en tekst-editor, og du kan redigere i den, så du selv kan vælge start-bane. Gem nu filen og pak den igen.



## BRUTAL PAWS OF FURY

Vi anmeldte Gameteks lidt søde kampspil i nummer 10, og selv om det ikke fremkaldte den store begejstring hos anmelderen, har det utvivlsomt fundet sine fans.

Spillet hører ikke til de sværeste, men har du alligevel problemer, kan du taste 'NINE SPROGS' som password - så bliver du nemlig uovervindelig!





# SNYDEHJØRNET

## DE SMÅ RAPPE!

### MCDONALDLAND

I nummer 9 efterlyste Anja Friberg hjælp til dette spil, og flere læsere har været alle deres gamle blade igennem - uden held. Heldigvis faldt vi selv over et lille tip til spillet: På skærmen, hvor du vælger antal spillere, skriver du 'SPICY BEANBURGER' - den lille fyr hopper nu op og ned. Under spillet kan du nu trykke '=' for at få flere liv og ENTER (på det numeriske tastatur) for at få et kort. Bemærk, at i visse versioner af spillet skal du i stedet for 'SPICY BEANBURGER' trykke 'KID'.

Hvis du falder ned imod udgangen på bonusbanen, skal du bare trykke FIRE. Udgangen vil nu åbne sig, og hvis du så trykker 'P', får du en ny chance på bonusbanen.

### COOL SPOT

Måske ikke det nyeste spil, men alligevel ikke så dårligt, at det allerede er smidt i skamsekrogen. Sæt spillet i pause-mode og udfør følgende: (H=Højre, V=Venstre, O=Op, N=Ned, F=Fire):

V, N, H, F, V, N, H, O, F, V, N, H, O, F, N, H, F, O, N, V, H, F.

Du kommer nu til en bonusbane, hvorefter du kan bruge følgende taster:

- F2 Du kan flytte Cool Spot rundt på banen
- F3 6 continues
- F10 Til næste bane

### FLINK (CD32)

Start spillet som normalt, tryk 'Ned' (og hold den nede) og derefter pausetasten. Slip 'Ned', men hold pausetasten nede, og gør følgende (H=Højre, V=Venstre):

H, H, H, V, V, V, H, H, V, V, H, V.

Der fremkommer nu en menu, hvor du får mulighed for at springe baner over.

### COLONIZATION

Også i Microproses fremragende efterfølger til Civilization kan man trænge til hjælp. Én mulighed er at kalde din koloni 'Charlotte' - hermed kan du nemlig straks se hele kortet inkl. havne, samt få statistikker fra andre lande. Oven i hatten får du endda 50.000 dollars!

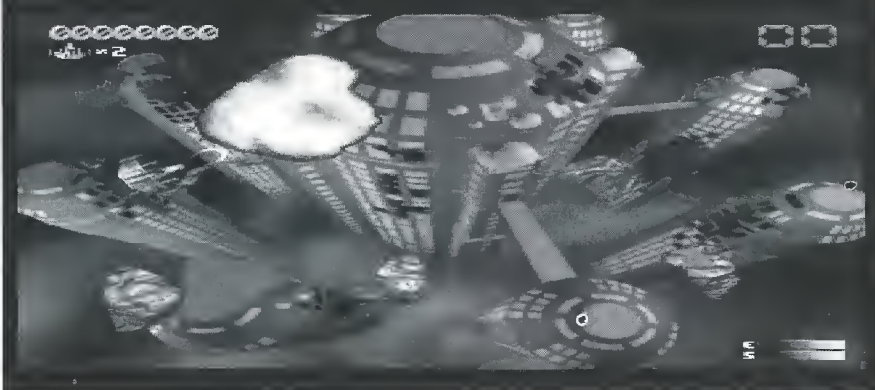
Hvis du vil være rigtig grov, omdøber du nu din koloni til noget andet. Herved kan du nemlig starte en ny og kalde den 'Charlotte', og således score yderligere 50.000 dollars - osv. osv.



### SUPER STARDUST (CD32)

Det lyder helt utroligt, men på trods af al den omtale, vi har givet dette sublime Team 17-spil, har vi faktisk aldrig bragt snyd til CD32-versionen. Dét gør vi nu noget ved, takket være allestedsnærværende Morten Skov:

Level Kode			
2	BDSUAAAADGB	3	CFSUAAAAGFL
4	DFSUUUARGWR	5	EFSUVXQSGLR





# Brevkassen

## Skriv til *Amiga-Bladet*:

*Amiga-Bladet*, Arnesvej 17,  
2700 Brønshøj

Fidonet: 2:235/314.72

Internet: ttmedia@inet.uni-c.dk

### Hej Amiga-Bladet.

Hvor er det dog ubeskriveligt rart at se et RIGTIGT Amy-blad - i mod-sætning til et vist andet blad, vi KUNNE nævne, men ikke gør. Det er simpelt hen for fedt, at I også udviser hurtighed. Jeg så de samme anmeldelser i engelske blade som i jeres, i den samme måned.

Jeg overvejede, om I ikke kunne lave en liste over de CD32-titler, som kan bruges sammen med en A1200 plus CD-ROM-drev og CD32-emulations-software. Desuden ville det være en god idé med en artikel, hvor I viser de forskellige muligheder for opgradering til CD-ROM, f.eks. Squirrel-interfacet mod IDE-controlleren i A1200.

Jeg har fundet ud af, at der er en masse uvidenhed om emnet, selv blandt long-time Amiga-freaks som mig selv og dem, som jeg har forsøgt at få nogle svar fra. Det er jo vigtigt i disse dage, at Amigaen kan hoppe med på CD-ROM-vognen. Vi har jo set, hvad det har gjort for den ydmyge PC'er, som først VIRKELIG slog igennem, da CD-ROM blev standard og multi-media blev et standard-udtryk om maskinen (tsk-tskl!).

Thomas Würigler, Randers

### Hej Thomas!

Tak for rosen, som altid er velkommen. En kompatibilitets-oversigt som den, du nævner, vil være et ret omfattende arbejde, for hvilke CD-ROM-løsninger blandt de mange, der efterhånden findes, skal tages med? Desuden er det mit indtryk, at de få softwarehuse, der stadig laver CD32-spil, er opmærksomme på, at en del af køberne ikke har en 'rigtig' CD32, og derfor sørger for, at spillene også kan køre på de mest udbredte CD-ROM-løsninger, f.eks. Overdrive. At det så betyder, at spillene ikke udnytter CD32'eren ordentligt, er en anden sag!

En oversigt over mulige CD-ROM-løsninger er en god idé, som vi vil tage op i den nærmeste fremtid.

### Hej Amiga-Bladet!

Først en gang ros, og tak for et godt og gennemført blad. Med hensyn til jeres abonnent-diskette, er jeg godt træt af, at den næsten hver gang kræver enten harddisk eller ekstra drev.

Under jeres lille brochure 'AmigaProducts' har jeg set nogle RAM-moduler, og blev meget forbavset, da jeg opdagede, at 4 Mb 32bit-RAM kun(!) kostede 1195 kr. - er det noget, man skal have installeret i Amigaen, eller er det et RAM-kort, og virker det på Amiga 1200?

Jeg kunne også godt tænke mig at vide, om I engang får Worms i bladet, da jeg godt kan lide Team 17.

Anders Pedersen, Ølstykke

### Hej Anders!

Også tak for din ros. Problemet med abonnent-disketten er, at nogle gerne vil have spil og spil-demoer, mens andre hellere vil have bruger-programmer. Det er nu engang umuligt at gøre alle 100% tilfredse hver gang, men vi forsøger i videst muligt omfang at tilgodese alle.

AmigaProducts-'brochuren', som du kalder den, er M. R. Gruppens annonce på bagsiden. Produktet til 1195 kr. er et RAM-modul, som skal sættes i en RAM-sokkel - som der ikke er nogen af i en Amiga 1200! Du skal derfor også bruge et RAM-kort, og alt i alt kommer prisen således op omkring 2000 kroner.

Med hensyn til Worms, så kom dit spørgsmål på rette tidspunkt - men når du læser dette, har du vel allerede prøvet abonnent-disketten? Og ja, selvfølgelig anmelder vi den færdige udgave af spillet, så snart det kommer - forhåbentlig allerede i næste nummer! Vi kan skam også godt lide Team 17!



### Hej Amigablad!

Jeg har lige et par ideer til bladet:

Da jeg ved, at der er mange scene-freaks, som køber bladet, var det måske en idé med et lille assembler-kursus, i stil med det, Anders Lundholm har skrevet om raytracing. Altså ikke bare et kursus, hvor man lige gennemgår et par kommandoer, men opbygget som et projekt, hvor læseren kan lære og stadigvæk få noget ud af det!

Det skal selvfølgelig ikke være med lange programudlistninger med små bogstaver, som ingen gider taste ind alligevel, men mere sådan noget som tips og tricks, og måske en gennemgang af de for-skellige teknikker osv... Det skal dog helst ikke være på begynder-niveau, men for dem som er gået i gang.

Hvis det ikke lyder tiltrækkende, så kunne i måske overveje at sætte en side af til spørgsmål vedrørende asm-programmering?

Bare en idé!!!

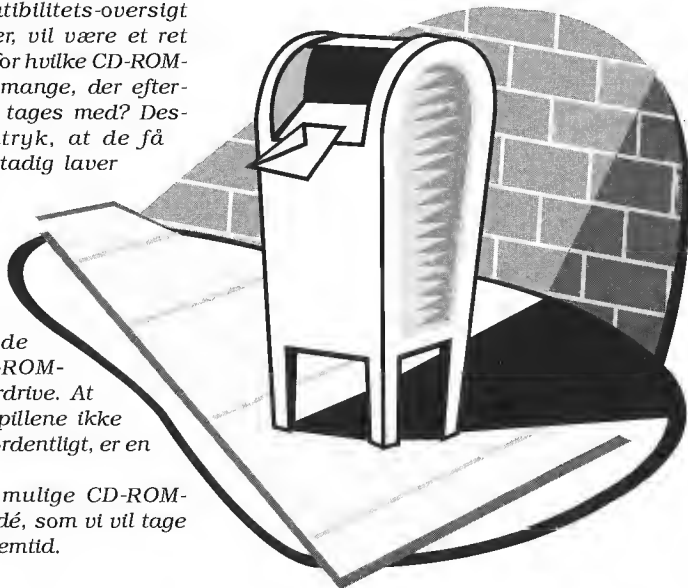
Thomas Lesvang

### Hej Thomas!

Jeg ved ikke, hvad du mener med "hvor læseren kan lære, og stadigvæk få noget ud af det" - får man ikke noget ud af at lære? Under alle omstændigheder er du ikke den eneste, der har efterlyst et assembler-kursus, for assembler er svært at komme rigtigt i gang med. På den anden side tvivler jeg på, at et sådant kursus vil være af særlig stor interesse for ret mange andre end netop 'scene-freaks', som trods alt udgør et mindretal blandt bladets læsere.

I takt med udviklingen i Amigaens operativsystem og processorkraft mener jeg i øvrigt, at tiden til en vis grad er løbet fra assembler-programmering. Til større projekter vil langt de fleste bruge C til hoved-programmet og måske assembler til de mest tids-kritiske rutiner. Kort sagt: Hvis vi skulle bringe et kursus, der skulle lære læserne at programmere, står assembler ikke særlig højt på prioriterings-listen. Faktisk er der flere, der gerne vil se kurser i f.eks. Blitz Basic!

Jeg mener heller ikke, der er basis for en dedikeret assembler-brevkasse, men 'Brevkassen' besvarer som bekendt gerne spørgsmål om alt Amiga-relateret - altså også assembler-programmering.





# VIRTUAL KARTING

Gokart-spil er ikke hverdagskost - efter at have spillet Virtual Karting fristes man til at sige 'gudskelov'

Af Morten Julin

Mange kan sikkert nikke genkendende til følelsen af, at bestemte ord og vendinger får alarmklokkerne til at ringe. For mit eget vedkommende omfatter listen i øjeblikket begreber som 'Cyber', 'Multimedia', 'Interaktiv' - samt netop 'Virtual'. Disse ord har i de seneste år i dén grad udviklet sig til klichéer og pop-ord, der i virkeligheden ikke siger en pind om det produkt, de omtaler.

## LET'S GO KARTING

OTM's (nej, jeg havde heller ikke hørt om dem før!) Virtual Karting sætter dig bag rattet i noget så down-to-earth som en gokart -

dette unikke køretøj, i hvilket mangen en Formel 1-fan har forsøgt at få den mindste fornemmelse af 'the real thing', med risiko for at få brændt r.... mod asfalten.

Betegnelsen 'Virtual' kommer ind i billedet, fordi spillet byder på en række 3D-synsvinkler, udover at man har mulighed for at se spillet oppefra i 2D.

## TEXTURE-MAPPING IGEN

Nu er brugen af 3D i racerspil mildt sagt ikke nogen nyskabelse - det stammer helt tilbage fra 64'eren's tid, om ikke før. Det nye i Virtual Karting er, at spillet frem for den traditionelle, kedelige vektorgrafik benytter sig af tidens store hit, nemlig texturemapping.

For at den stakkels A1200 ikke skal brænde helt sammen i forsøget på at følge med, vises grafikken i en underlig grov opløsning. Det betyder naturligvis, at grafikken kører tilsvarende hurtigere, men det er absolut ikke kønt. Skærm-billederne her på siden giver ganske vist et forvrænget indtryk af spillets grafik, da de i sagens natur er still-billeder (artikler med animationer ligger nok lidt ude i fremtiden!), men heller ikke, når man ræser afsted med 25 eller 50 frames i sekundet, imponerer grafikken.

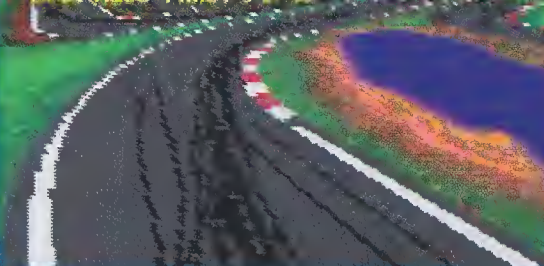
## STYRING

Mit helt store ankepunkt ved Virtual Karting er ikke grafikken, for den er bestemt set værre (omend ikke særlig ofte!). Det er heller ikke den kendsgerning, at spillet kun indeholder 2 gokarts og 3 baner. Og det er heller ikke lydeffekterne - læs: motorlyden - der kan laves bedre på den interne højttaler i en PC! Alt dette er egentlig slemt nok, men det kan opvejes af et godt *gameplay*, og her er styremetoden og feel'et med gokarten helt afgørende.

I 99,9% af de andre spil af denne type, jeg har prøvet, accelererer man med fire-

### Advanced Track, 125cc class

Best Race Lap: 2'48.88  
Fast Race Time: 2'21.36



knappen, men af guderne må vide hvilken årsag skal man i Virtual Karting holde joysticket fremad for at accelerere. Dette gør gokarten noget nær umulig at styre, og nej - man vænner sig *absolut* ikke til det hen ad vejen, heller ikke efter en uges tid!

## KONKLUSION

Som nævnt er OTM et nyt navn på Amiga-scenen, men jeg må ærligt tilstå, at hvis Virtual Karting er repræsentativt for deres evner, kan jeg godt undvære dem! Det eneste, der er nogenlunde OK, er musikken, men den høres kun på titelskærmen, og personligt ville jeg hellere bruge nogle hundrede kroner på et par CD'ere.

Fanatiske gokart-freaks kan muligvis finde en smule tilfredsstillelse i spillet - alle andre bør gå langt udenom.



## Virtual Karting

Formater: A1200  
Antal disketter: 2  
Harddisk: Ja, 1,8 Mb

Udvikler: OTM  
Udgiver: OTM  
Udlån: Betafon,  
tlf. 33141233  
Pris: Kr. 219,-

Grafik: 52%  
Lyd: 68%  
Gameplay: 61%

Overall: 59%



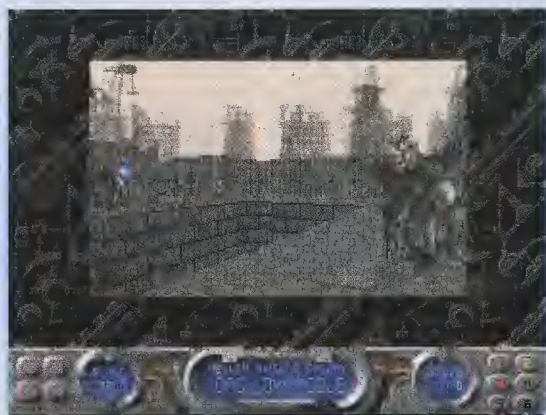
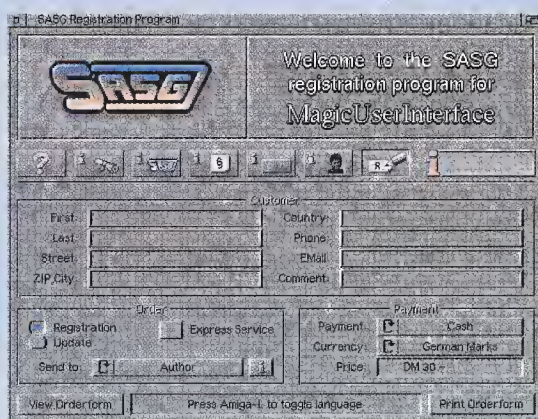
# Næste nummer

## TILLYKKE

Det er nu præcis ét år siden, Amiga-Bladet så dagens lys, og dét på et tidspunkt, hvor det mildt sagt så sort ud for Amigaens fremtid. I dag er situationen en lidt anden - vi ser tilbage på et turbulent år for Amigaen, og skuer fremad mod 1996 - og videre.

## SHAREWARE

I en tid, hvor Amigaen har haft det svært, har det været småt med kommercielle udgivelser, mens nye PD- og shareware-programmer stadig er kommet frem i en lind strøm. Vi ser på en række af Amigaens største shareware-succeser, og taler med folkene bag.



## DOOM OVERALT

Hver måned ser mindst én ny Doom-klon dagens lys på Amigaen. Vi bringer et overblik over de p.t. bedste bud - både til standard-A1200'eren og de hurtigere maskiner.



Alt dette, og meget mere, kan du læse om i *Amiga-Bladet* nummer 12, der udkommer den 29. december 1995.

# AMIGA<sup>®</sup> BLADET

**Danmarks Eneste Amiga Magasin**



# NYHEDER...

# REPORTAGER...

# ANMELDELSER...

3 MDR. FOR  
KUN KR.  
**99,-**

**AMIGA BLADET** er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det *aller-vigtigste*:

Du får en diskette sammen med **AMIGA BLADET**  
- **HVER MÅNED!**

...**HVER MÅNED!**

# AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

## JA TAK

Fly mig straks et prøveabonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder **AMIGA BLADET** med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget, for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER  
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af <b>AMIGA BLADET</b>	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

## AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

**DISKETTE HVER GANG!**

Skriv tydeligt med blokbogstaver eller maskine, tak!

Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Sendes  
udfrankeret

T&T Media  
betaler  
portoen

**T&T Media**

Postboks 844  
+++ 3093 +++  
2400 København NV



